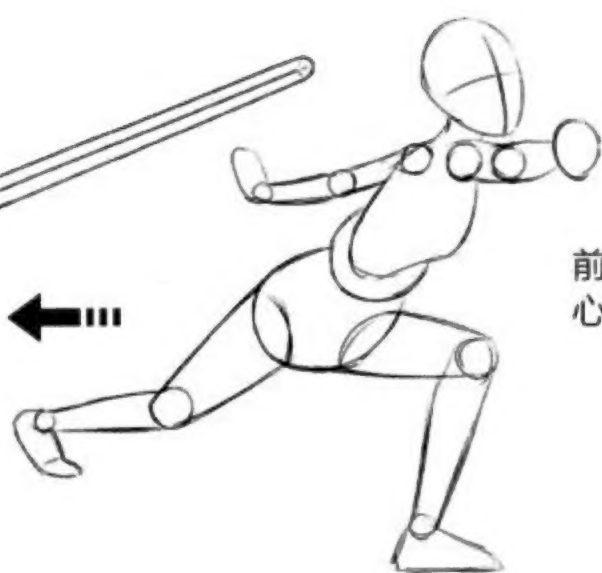


## 多种武术动作姿势

绘制这类动作时要把握人体的平衡关系。



女性舞剑的动作



单手举剑前刺，人物重心前移。



表现此动作时要注意人体的平衡，并且还要注意双腿交叠时腿部的透视关系。



女性叠腿舞剑的动作



男性舞剑的动作

一腿站立一腿曲起做金鸡独立状，是剑术的一种特殊动作，用以表现舞剑之人身体的柔韧之美。



## 女性的舞蹈动作姿势

古风女性舞蹈注重姿态优美，动作柔软。



古风女性跳舞时通常会穿较长的服饰。这样打扮在舞动时服饰会跟随动作飘舞，更显舞蹈的灵动轻柔。

女性柔软而飘逸的舞蹈动作



这是一个女性模拟赶路的舞蹈动作。舞蹈的动作都是根据日常生活和工作的动作进行一定的艺术加工而形成的。女性和男性在做同一种舞蹈动作的时候会有不同的表现，男性以力量为主，而女性则表现得内敛和柔美。



女性舞蹈动作的手势表现

女性的手部姿势多样，所代表的意思也有很多。

中国历史悠久，由于古代中国文明发展较快，国力强盛，于是便带动、影响周边国家和地区形成了独特的带有东方色彩的中国式服饰造型。中国自古便有“衣冠王国”之称，可见服饰在中国被重视和发达的程度。

## 秦汉时期的服饰

秦汉时期，男子以袍为贵。袍服属汉族服装古制。秦始皇在位时，规定官至三品以上者，绿袍、深衣，平民穿白袍，都用绢制作。汉朝四百年来，一直用袍作为礼服。

### 秦汉时期的女性代表服饰

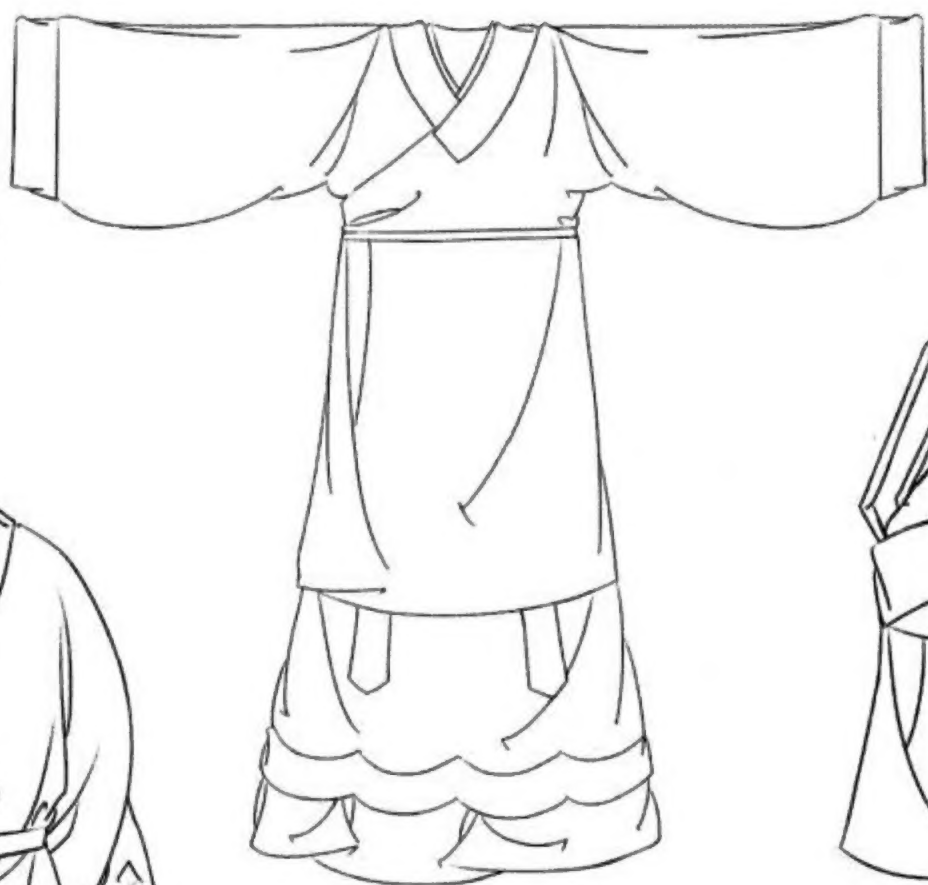


汉朝曲裾深衣是女服中最为常见的一种服式。这种服装通身紧窄，长可曳地，下摆一般呈喇叭状，行不露足。衣袖有宽窄两式，袖口大多镶边。衣领部分很有特色，通常用交领，领口很低，以便露出里衣。如穿几件衣服，每层领子必露于外，最多的达三层以上，时称“三重衣”。



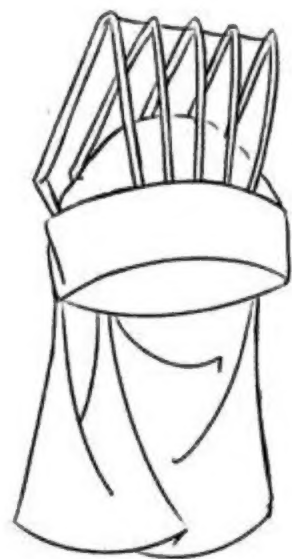


穿袍服的秦汉官员



袍服的平面展示图

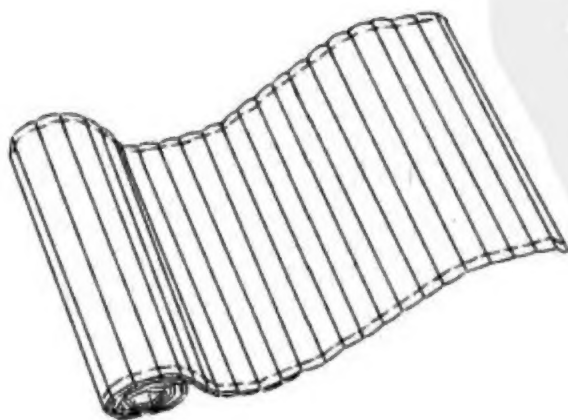
秦汉时期的男子服装，以袍为贵。袍服一直被当作礼服。它们的基本样式，以大袖为多，袖口有明显的收敛，领、袖都饰有花边。袍服的领子以袒领为主，大多裁成鸡心式，穿时露出内衣。袍服下摆，常打一排密裱，有的还裁制成月牙弯曲状。这种袍服是汉代官吏的普通装束，不论文武职别都可穿着。这种服装只是一种外衣，凡穿这样的服装，里面一般还衬有白色的内衣。



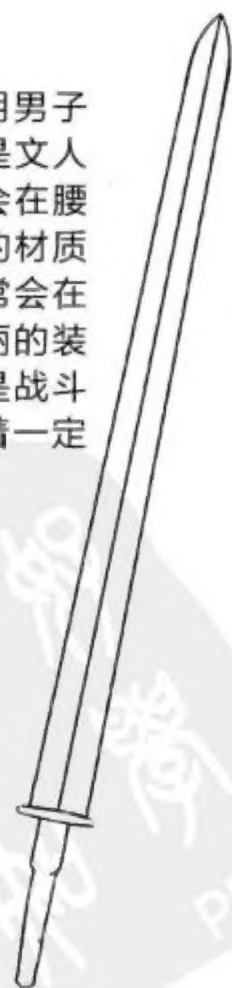
进贤冠

也叫梁冠。进贤冠是中华服饰艺术史上重要的冠式，在汉代已颇流行，上自公侯、下至小吏都戴进贤冠，魏晋南北朝继之，在唐宋法服中仍保有重要地位，但其形式也在不断变化，到明朝演变为梁冠。

秦汉时期男子尚武，不论是文人还是武士都会在腰间配剑，剑的材质为青铜。通常会在剑身雕刻华丽的装饰花纹，既是战斗的武器也起着一定的装饰作用。



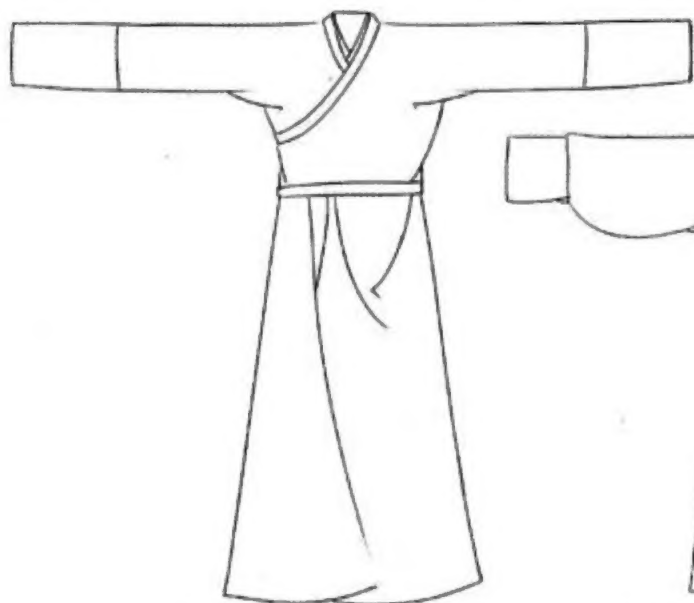
秦汉时期的书简



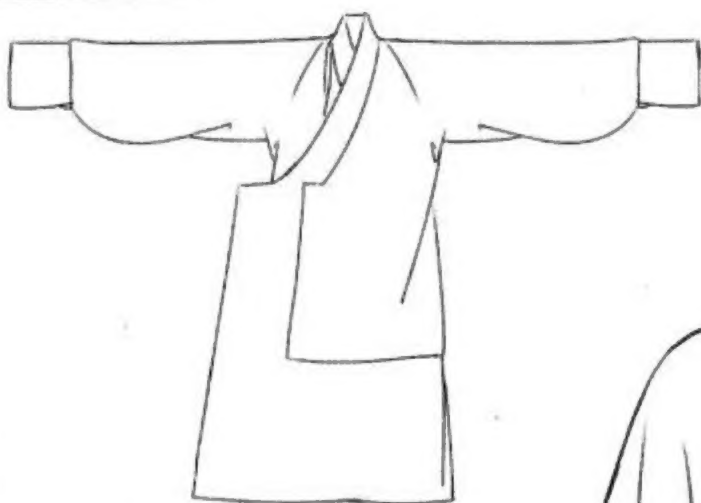
秦汉时期的佩剑



## 秦汉时期的其他服饰



襦裙的平面展示图



直裾袍服的平面示意图

上襦下裙的女服样式，早在战国时代已经出现。到了汉朝，由于深衣的普遍流行，穿这种服式的妇女逐渐减少。但是，汉朝妇女并没有摒弃这种服饰，这个时期的襦裙样式，一般上襦极短，只到腰间，而裙子很长，下垂至地。



襦裙是中国古代女装中最主要的形式之一。自战国直至清朝，前后二千多年，尽管长短宽窄时有变化，但基本形制始终保持着最初的样式。

身穿襦裙的女性



身穿直裾袍服的男性

汉朝的直裾男女均可穿着。这种服饰早在西汉时就已出现，但不能作为正式的礼服。原因是古代裤子皆无裤裆，仅有两条裤腿套到膝部，用带子系于腰间。这种无裆的裤子穿在里面，如果不用外衣掩住，裤子就会外露，这在当时被认为是不恭不敬的事情，所以外面要穿着曲裾深衣。

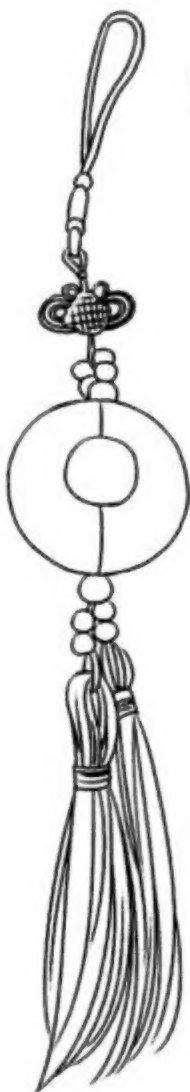
## 隋唐时期的男性代表服饰

隋唐时期的男性袍服多为圆领，袍服内穿着高领的白色内衣。



圆领袍平面示意图

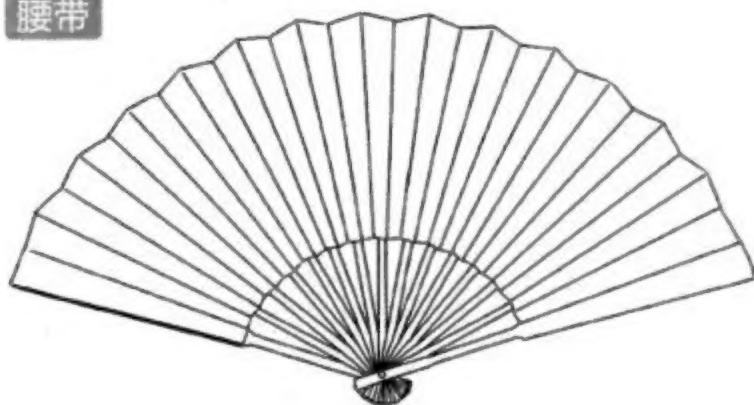
隋唐时期的男子服饰为了行动方便多为收口袖。



环玉配饰



腰带

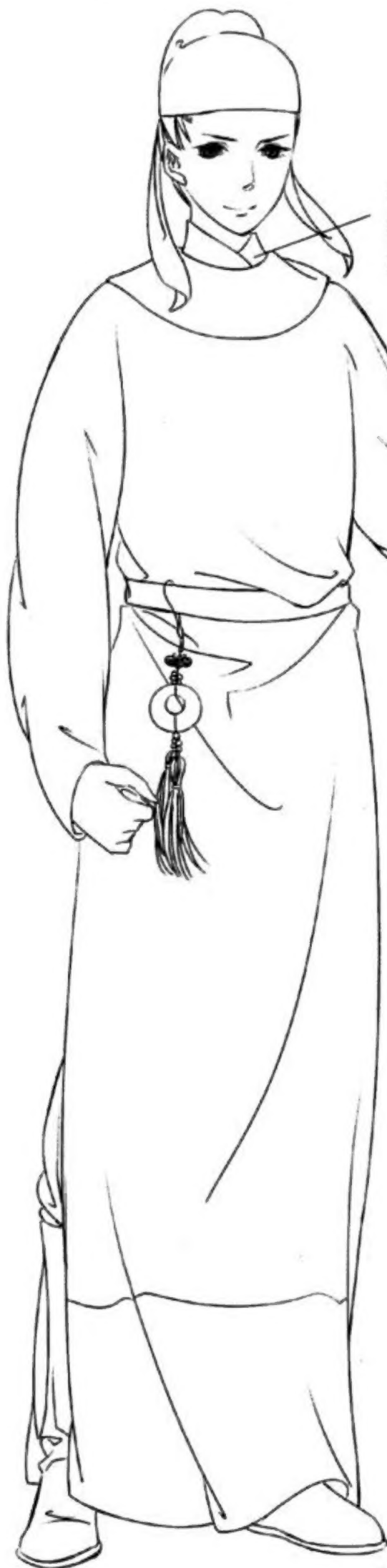


折扇

隋唐时期的男性装饰品除了常见的玉佩装饰外，还有可以折叠的扇子。



高筒靴



身穿圆领袍衫头戴纱罗幞头的唐朝男性

圆领窄袖袍衫为唐朝官吏的主要服饰，其颜色曾有规定：凡三品以上官员一律用紫色；五品以上，为绯色；六品、七品为绿色；八品、九品为青色。以后稍有变更。另在袍下施一道横襕，也是当时男子服饰的一大特点。

## 明朝时期的服饰

明朝服饰属于汉族传统服饰体系，在经过元代蒙古人统治之后，明朝恢复汉族的传统，明太祖朱元璋重新制定了服饰制度。明代许多男子流行的发式都是明太祖首创的。明装与唐装相比，衣裙的比例明显倒置，唐装上衣短下裳长，明装逐渐拉长上装，缩短露裙的长度。衣领也从宋代的对领蜕变成以圆领为主。

### 明朝时期的女性代表服饰



明朝襦裙的平面示意图

明朝襦裙上襦为交领，领口缝制较宽的白边。

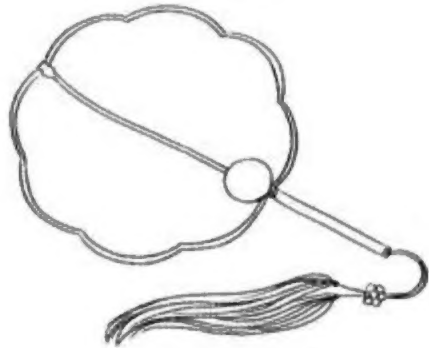


身穿襦裙的明朝女子

明朝上襦下裙的服装形式，与唐宋时期的襦裙没有什么差别，只是在年轻妇女中间，常加一条短小的腰裙，以便活动，有些侍女丫环也喜欢这种装束。



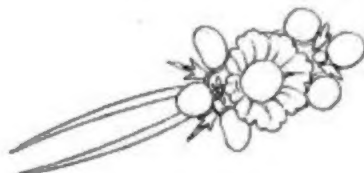
耳坠



荷叶边团扇



金属项饰



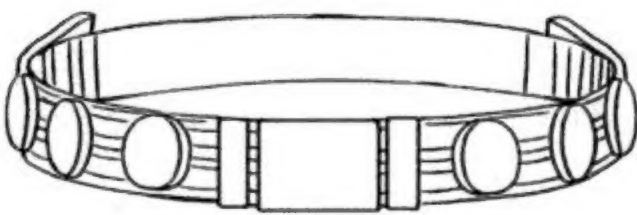
双股发钗

明朝襦裙，上襦为交领、长袖短衣。裙子多为素白，即使刺绣纹样，也仅在裙幅下边一二寸部位缀以一条花边，作为压脚。裙幅初为六幅，即所谓“裙拖六幅湘江水”；后用八幅，腰间有很多细褶，行动辄如水纹。到了明末，裙子的装饰日益讲究，裙幅也增至十幅，腰间的褶裥越来越密，每褶都有一种颜色，微风吹来，色如月华，故称“月华裙”。



明朝时期的男性代表服饰

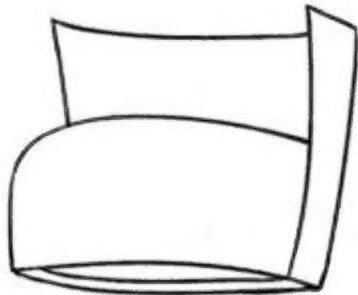
四方平定巾，亦称“方巾”、“四角方巾”，是明初的一种方形软帽。它是官员、儒士所戴的便帽，以黑色纱罗制成，可以折叠，呈倒梯形造型，展开时四角皆方。



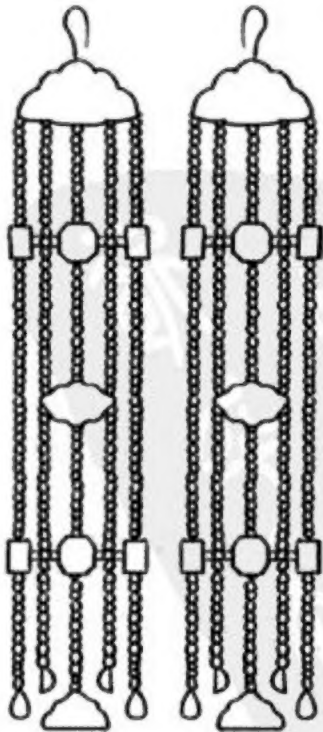
装饰有贵重珠宝的腰带



明朝便服的平面示意图



明朝男子常戴的其他便帽



挂于衣带之上的珠帘挂饰



玉圭



穿便服的明朝贵族男子



穿水田衣的明朝女子

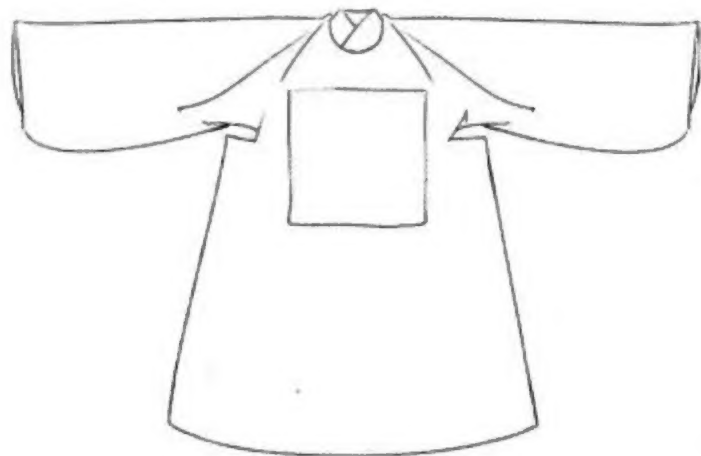


水田衣的平面示意图

水田衣是明朝一般妇女的服饰，是一种以各色零碎锦料拼合缝制成的服装，形似僧人所穿的袈裟，因整件服装织料色彩互相交错形如水田而得名。它具有其他服饰所无法具备的特殊效果，简单而别致，所以在明、清妇女中间赢得普遍喜爱。



身穿补服的明朝官员



明朝补服平面示意图

补服是一种饰有品级徽识的官服，或称“补袍”或“补褂”。它是从明清时期开始出现的。明清时期的官员所用的补子都是以方补的形式出现的，制作方法有织锦、刺绣和缂丝三种。明朝的官补尺寸较大，制作精良，以素色为多，底子大多为红色，上面用金线盘成各种图案。明朝的文官补子绣有双禽，相伴而飞，而武官补子则绣单兽，或立或蹲。

## 清朝时期的服饰

满族的旗装，外轮廓呈长方形，马鞍形领掩颊护面，衣服上下不取腰身，衫不露外，偏襟右衽以盘纽为饰，假袖二至三幅，马蹄袖盖手，镶滚工艺装饰，衣外加衣，增加坎肩或马褂。其造型完整严谨，呈封闭式盒状体，因此形象肃穆庄重，清高不凡，独树一帜，突破了几千年来飘逸的塔形衣冠，给世人留下了深刻的形象记忆。

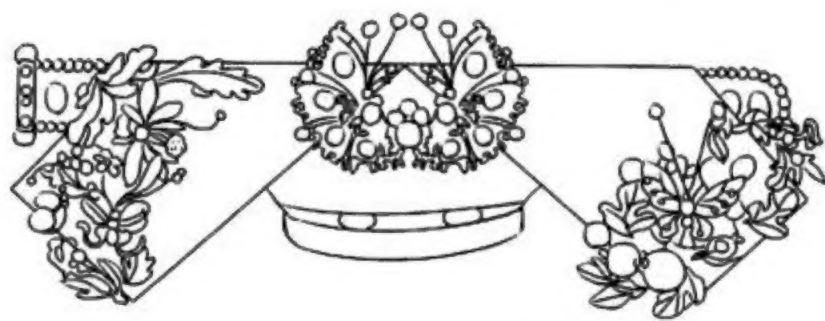
### 清朝时期的女性代表服饰



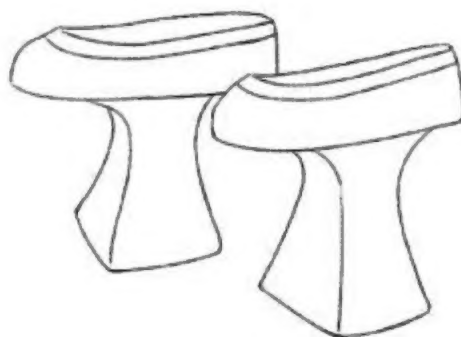
清朝马甲，男女皆可穿着。其前身是明朝的比甲。

氅衣襟边、领边和袖边均以镶、滚、绣等为饰，一衣之贵大都花在这些装饰上面。

身穿马甲与氅衣的清朝女子



配以繁复花饰的满族旗头



旗鞋



护甲套



装饰有珠帘的玉钗



氅衣平面示意图

旗装以它用料节省、制作简便和穿着方便，取代了古代的衣裙，这是后人易于接受的主要原因。氅衣为清代的妇女服饰，氅衣与衬衣款式大同小异。衬衣为圆领、右衽、捻襟、直身、平袖、无开气的长衣。氅衣则左右开衩开至腋下，开衩的顶端必饰有云头，且氅衣的纹样也更加华丽，边饰的镶滚更为讲究。





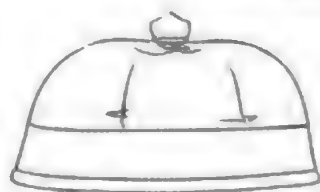
穿官服的清朝官员



朝珠



纬帽



瓜皮帽

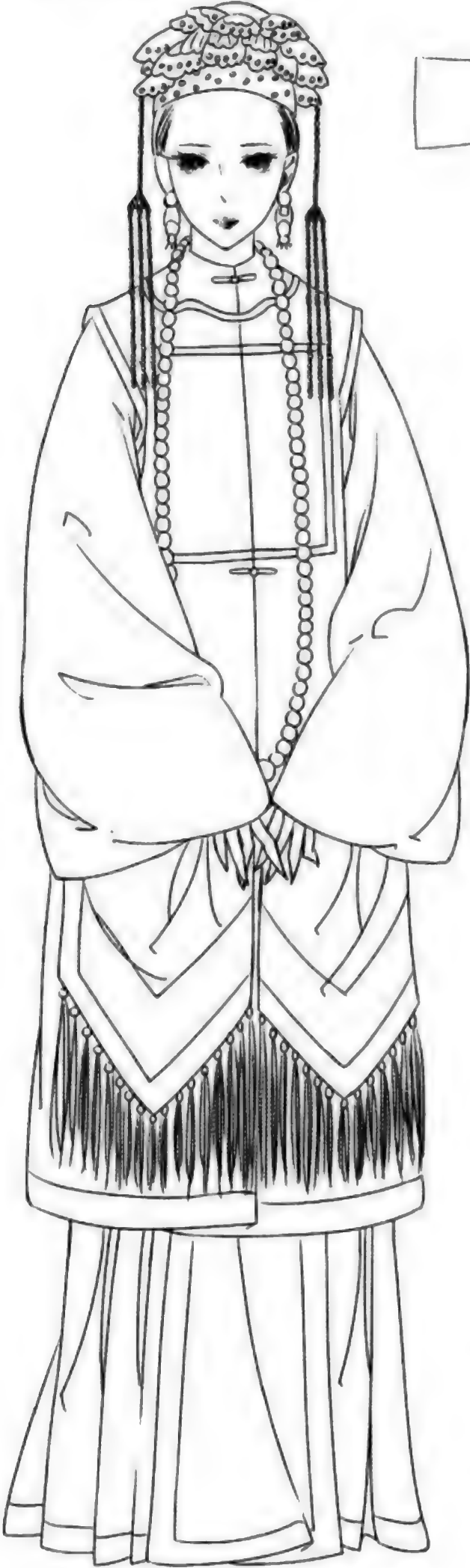
清朝官服主要品种为长袍马褂。官帽与前朝截然不同，凡军士、差役以上军政人员都戴似斗笠而小的纬帽，按冬夏季有暖帽、凉帽之分，还视品级高低安上不同颜色、质料的“顶子”，帽后拖一束孔雀翎。翎称花翎，高级的翎上有“眼”（羽毛上的圆斑），并有单眼、双眼、三眼之别，眼多者为贵，只有亲王或功勋卓著的大臣才被赏戴。



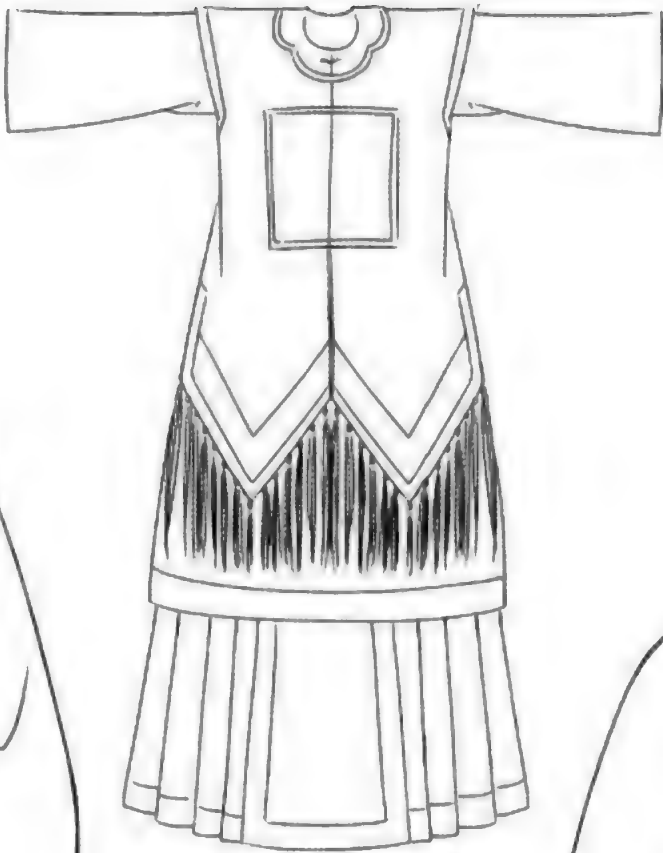
马靴



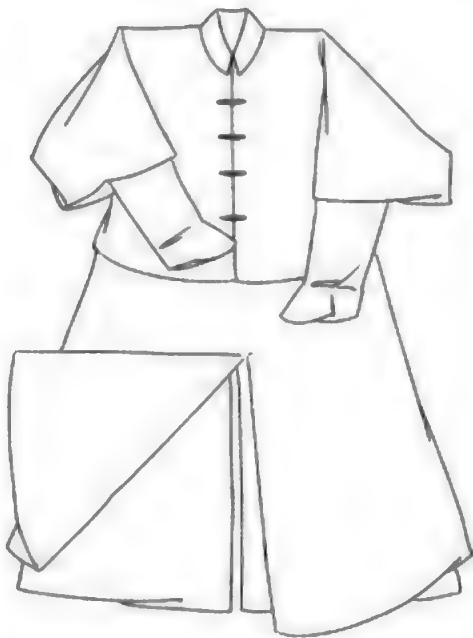
清朝官服平面示意图



身穿喜服的清朝女子



清代喜服的平面示意图



清朝侍卫服饰平面示意图

清朝侍卫的统一制服为圆领长褂配短上衣，长褂的衣袖为马蹄形，长可遮住手部。脚穿厚底长靴。头戴侍卫帽，帽子上插一根花翎俗称顶戴花翎。

清朝女子的喜服制作精美而华丽，衣服上绣满了各式代表吉祥美满的花纹，并在衣服的下摆镶嵌珠宝，缀满流苏。



清朝侍卫服饰

古代的服饰对于现代人来说有一种陈旧感，这是因为现代人的审美观和古代人的审美观存在一定的差异，因此我们在绘制古风人物的时候可以利用现代人的审美观来对古代的衣服做一定的改造。

## 让人物更加飘逸

中国古代的服饰给人的第一印象就是飘逸，长及脚部的裙子随风飘荡给人的视觉享受是无与伦比的。我们可以将这种印象加以渲染，使它更加符合现代人的审美。

### 让女性人物更加飘逸



传统造型的古代女性

在原本没什么装饰的发型中加入发辫的造型，将头部后方全部挽起的头发放下一部分绕于身前。



在人物头上两边加入绺发的造型。然后将额头边角的头发放下一些。



改变后的造型

放下一部分头发后会使人显得更加年轻。通过改变使原本呆板的发型有了灵动的感觉。



## 其他男性飘逸造型

古风男性的飘逸除了表现在随风招展的长衣长褂上之外，还要在衣装的造型上进行一定的处理。例如左图所示，在服饰的肩膀位置交叉披挂类似于马甲的装饰条带，将护腰带进行一定的改造。其他的地方按照传统的宽衣长袖造型处理给人眼前一亮的感觉。



男性剑客的飘逸造型

现代的造型往往是在传统造型的基础上进行一定的改良。传统的长袖长褂虽然可以表现人物的飘逸，但全部都拖拖拽拽未免显得拖沓。我们可以将袖子部分进行简化，使得整体造型有松有紧，更有飘逸的感觉。



书生的飘逸造型

## 凸显出男性人物的形体



男性传统造型

男性的传统造型多以长袍为主，穿在身上会自然形成一个上小下大的正三角形，弱化了男性的倒三角形形体。



加强人物肩部的装饰，增加肩膀的宽度和厚重感，使男性感觉更加孔武有力。



通过衣服增加肩膀处的宽度

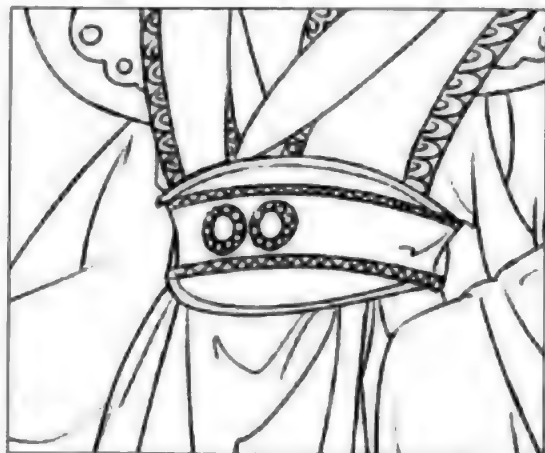
通过对男性肩部进行装饰来增加肩膀的宽度，例如毛领和皮革制成的护肩，以及翻起的衣领都能达到增加肩膀宽度的效果。

通过改变古代女性固有的装扮，将男性化装扮的元素加入到女皇的服饰中去，使女皇更具有一国帝王的威仪。



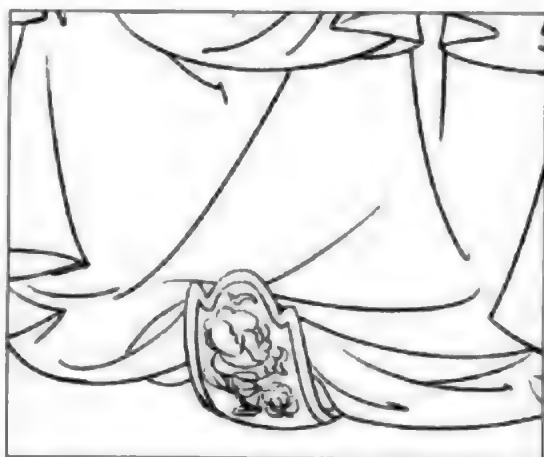
为肩膀部分添加向上翘起的马甲，除了装饰之外，也表现出人物的威严气质。

为肩膀部分添加向上翘起的马甲，除了装饰之外，也表现出人物的威严气质。



腰带上镶嵌宝石和其他装饰品。

腰带上镶嵌宝石和其他装饰品。



华丽而富有特色的翘头履

华丽而富有特色的翘头履

调整之后的女皇服饰



高贵女皇的其他多种造型

向上翘起的小马甲最能展现出女性的霸气，配合广袖长裙使人物既大气又不失女人味。



飘逸的女皇造型

利用服饰的厚重感，将翘头马甲设计成长及地面的造型，使人物看上去庄重而又威严。



威严庄重的女皇造型

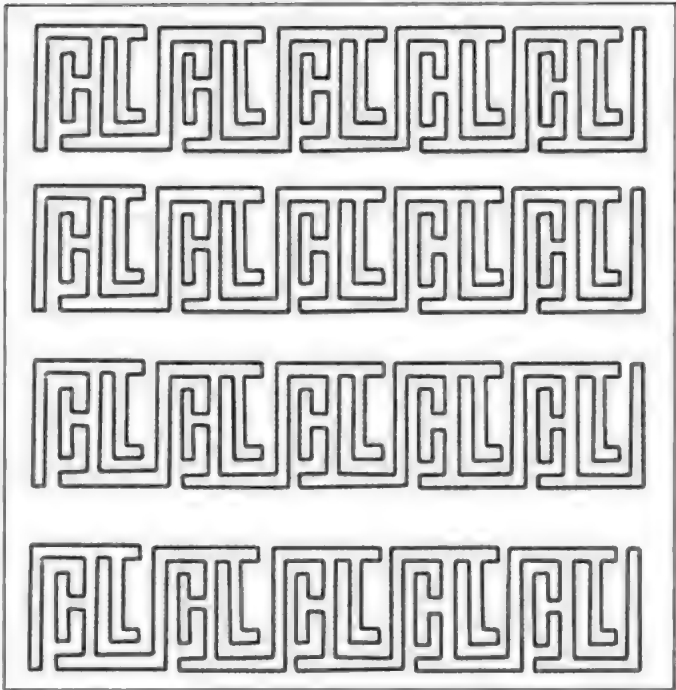
将几何类纹样运用于人物和道具

几何纹样很早就被运用于人物的衣饰上，衣服的领子、边角和腰带都可以使用几何纹样装饰。

利用回字纹样装饰人物的衣服边角，使服饰更有质感。



将几何纹样运用于人物身上



回字形几何纹样

将回字形几何纹样运用到花瓶上，在绘制的时候要注意花瓶的体积感，要根据花瓶的外形状态对几何纹样进行相应的变形。

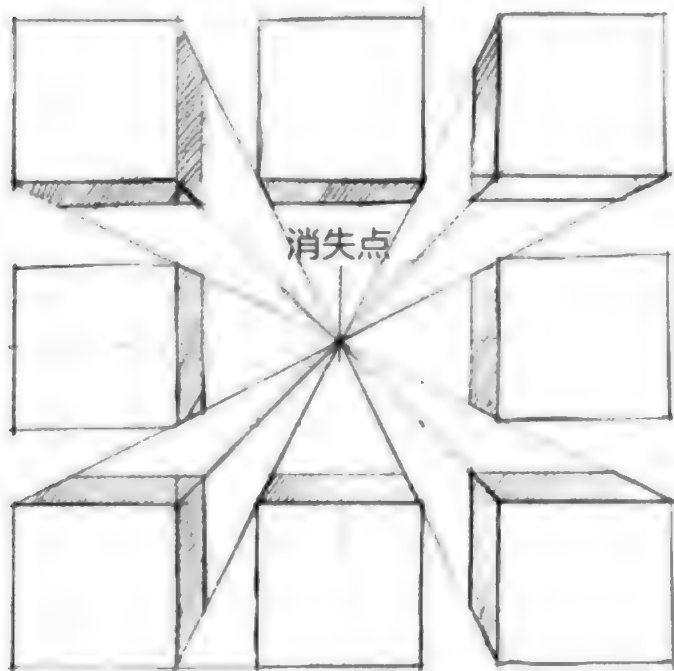


将几何纹样运用在道具上

绘制场景可不是拿起笔在纸上随意描绘就行，想要绘制场景就必须先了解透视知识，透视知识是众多画家在千百年地不断摸索下总结出的场景绘制经验，是绘制一切场景的基础。

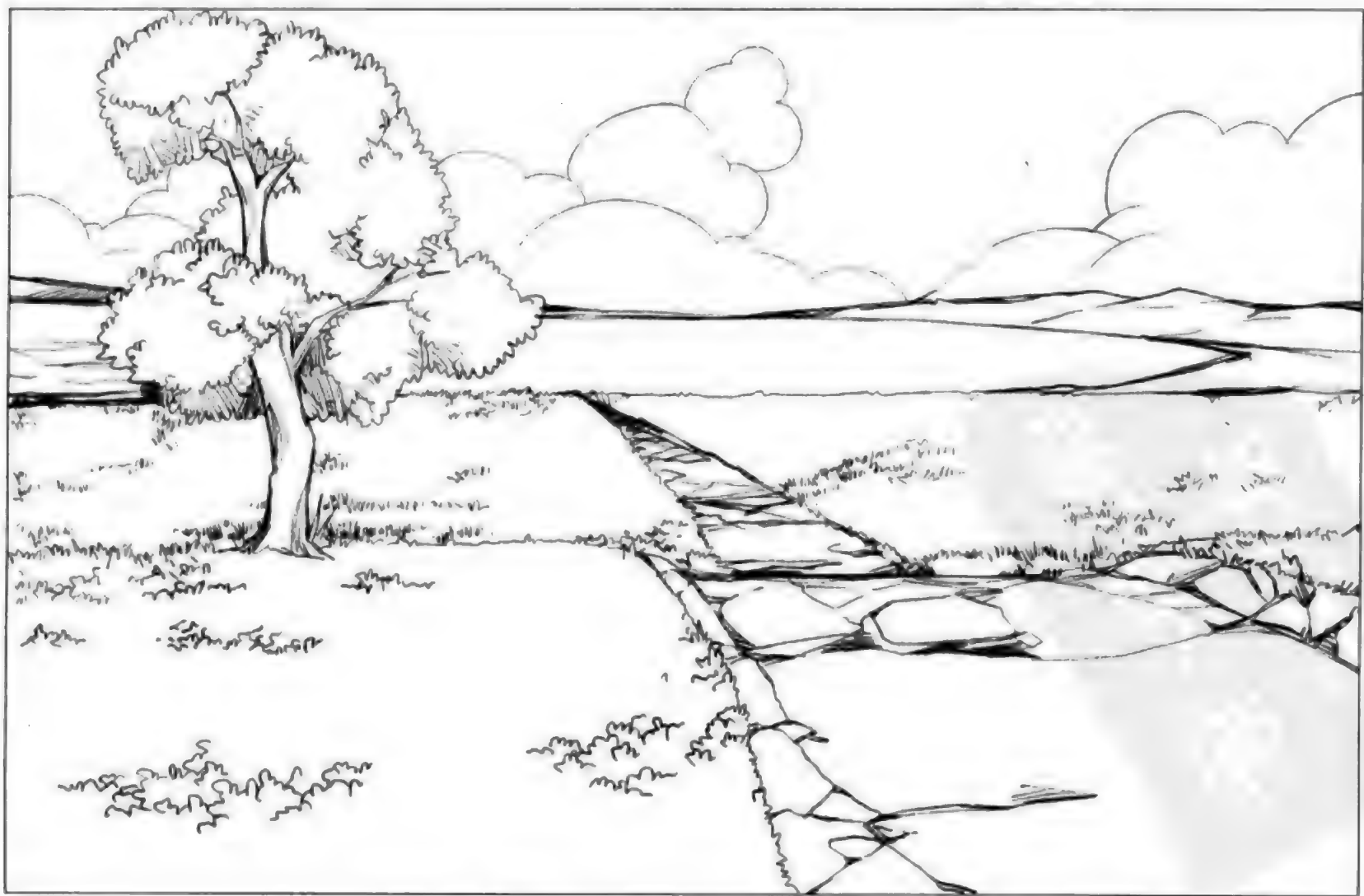
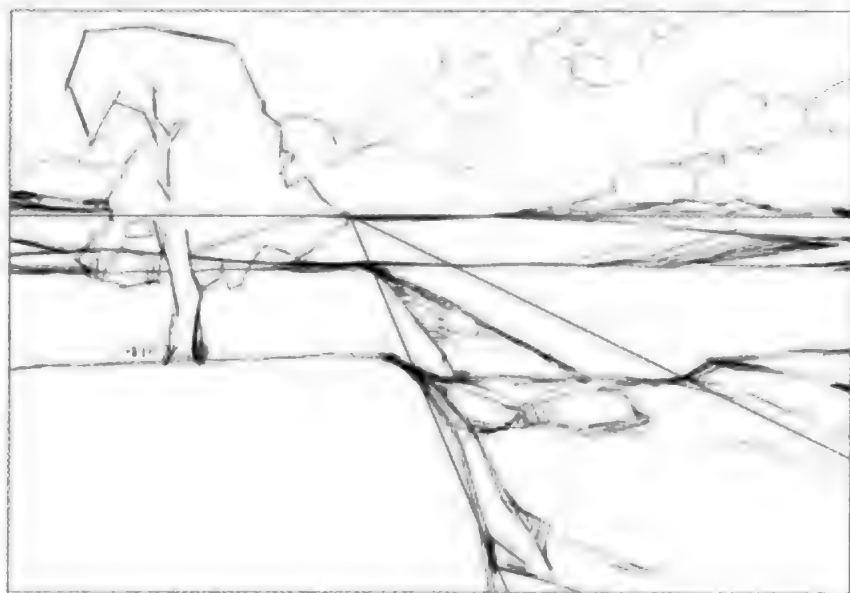
## 一点透视

一点透视又叫平行透视，就是有一面与画面平行的正方形或长方形物体的透视。这种透视有整齐、平展、稳定、庄严的感觉。



一点透视的成像示意图

在绘制空旷的场景时，可以利用一点透视来表现其空间感，图中的道路以近大远小的状态向前延伸，最后消失在地平线上。

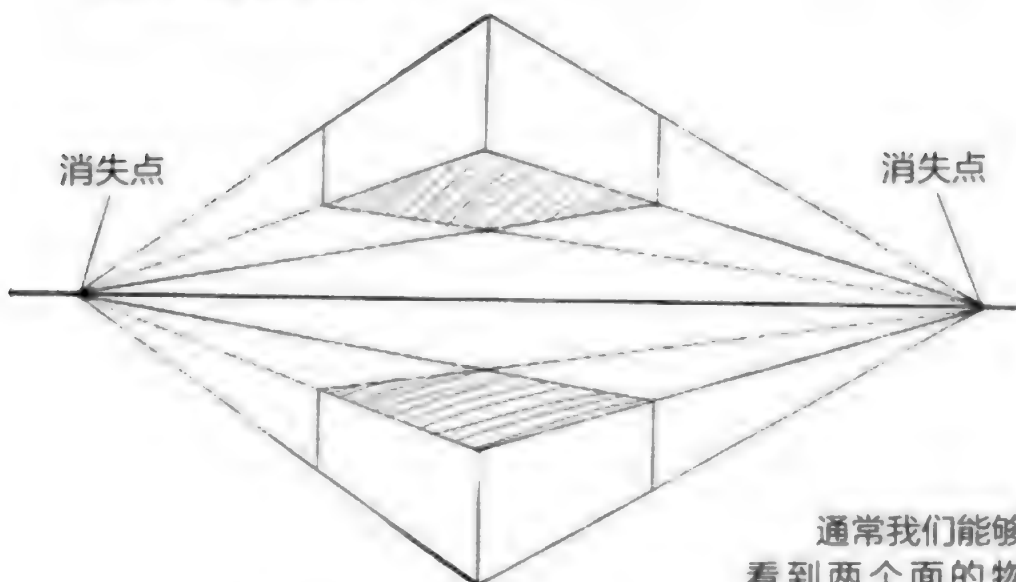


利用一点透视法绘制的平原



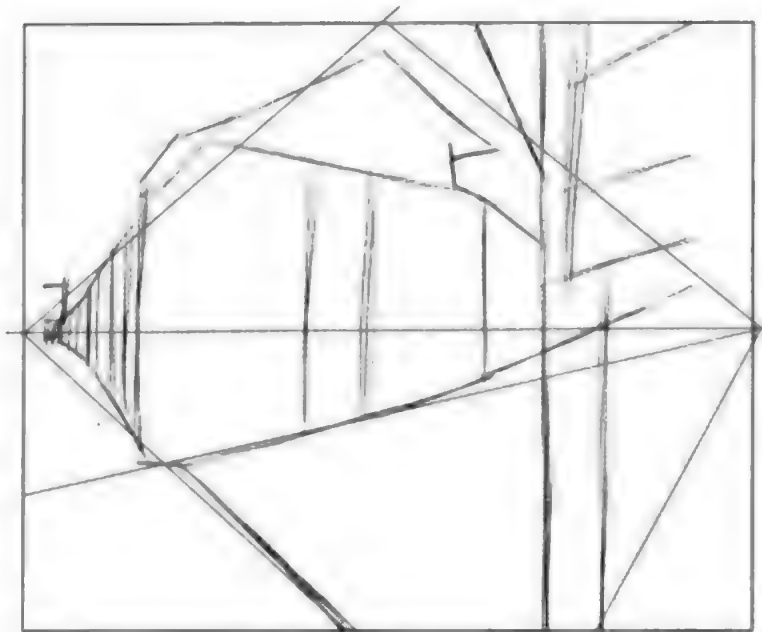
## 二点透视

二点透视又叫成角透视，就是任何一面都不与画面平行的正方形或长方形物体的透视。这种透视使画面富有变化。



二点透视的成像示意图

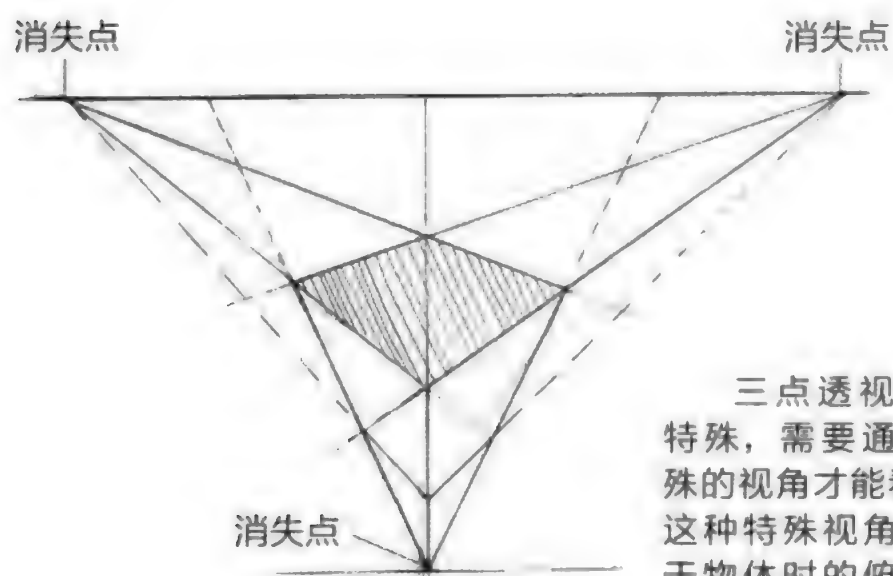
通常我们能够看到两个面的物体，都带有二点透视。



利用二点透视法绘制的古街

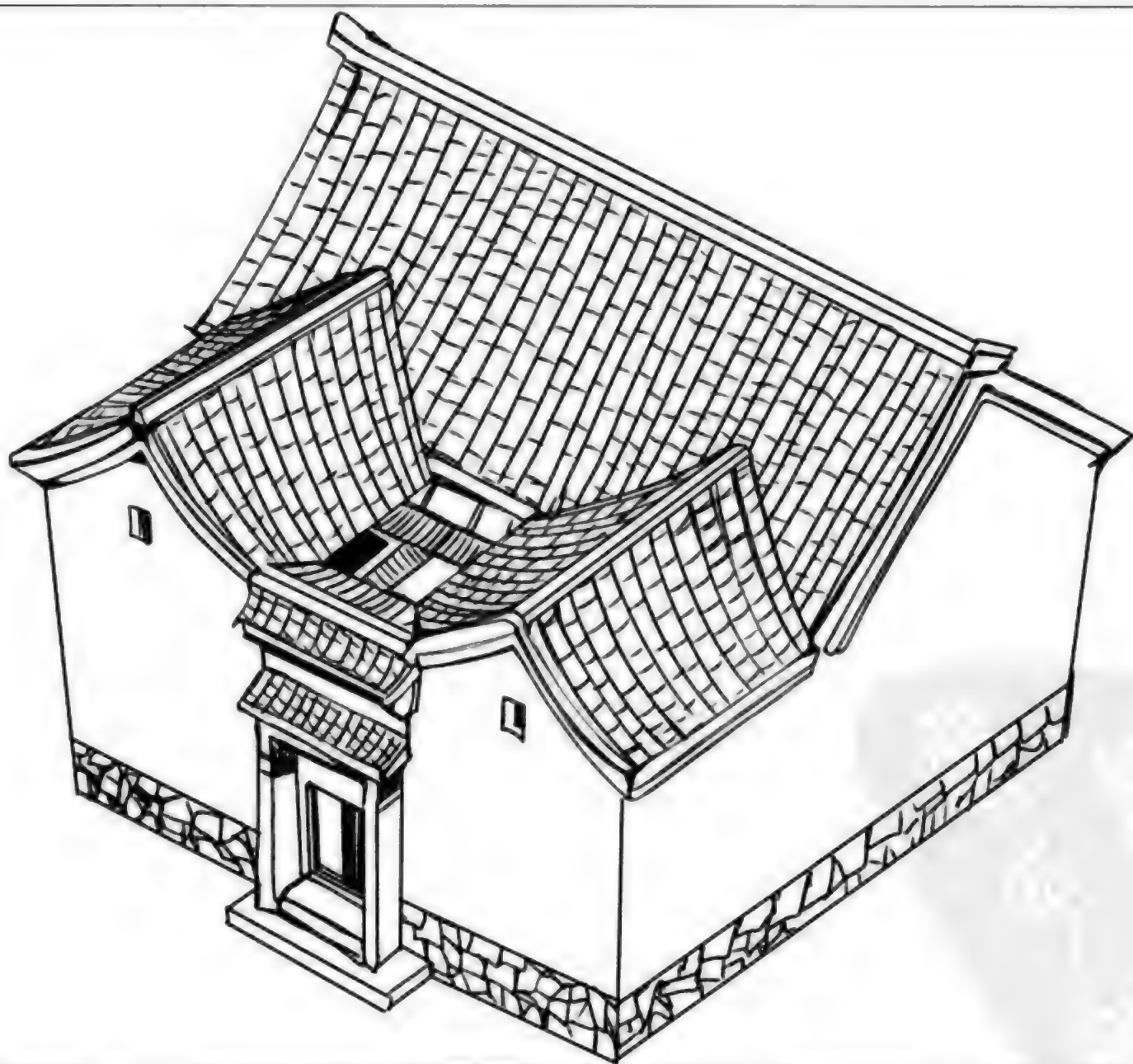
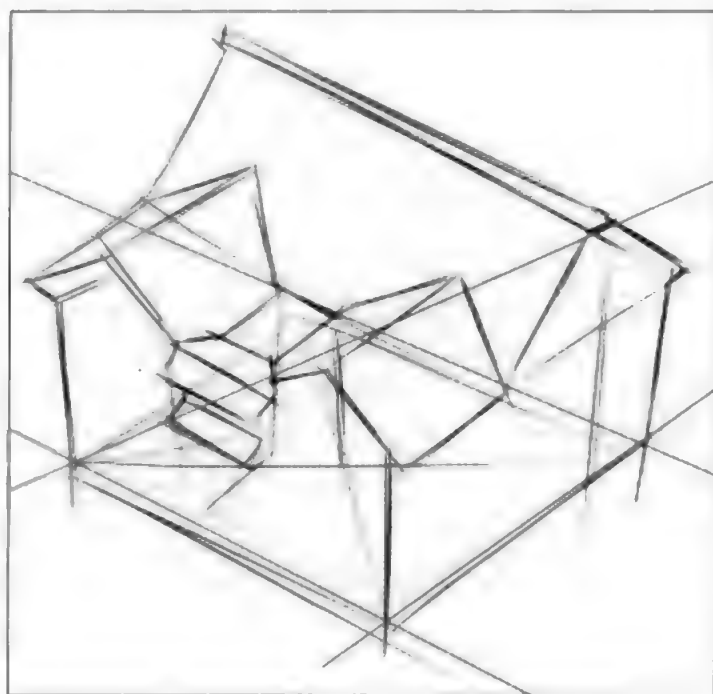
## 三点透视

三点透视就是立方体相对于画面，其面与棱线都不与画面平行时，面的边线可以延伸为三个消失点，用俯视或仰视去看立方体就会形成三点透视。



三点透视的成像示意图

三点透视较为特殊，需要通过特殊的视角才能看到，这种特殊视角是高于物体时的俯视视角，低于物体时的仰视视角。



利用三点透视法绘制的房舍

在绘制建筑物时采用三点透视可以最大限度地表现出建筑物的面貌，因为在三点透视状态下物体可以表现出三个面。

## 花卉与人物组合的画法



**1** 在画面中适合的位置绘制出人物的大体形态。



**2** 在人物后面将花卉组合的大体形状标注出来，注意人物与花卉背景要分开。



**3** 细致地标注花卉组合中的花朵和叶子的状态与朝向，为成稿的细部描画做准备。



人物与花卉的组合

花卉与人物的组合一般是以人物为主，花卉作为陪衬或是背景围绕在人物的四周。在处理这种组合的时候，要注意在绘制花朵繁复的花卉时，不要给人物添加太多的纹饰等细节，否则很容易使人物看起来有一种和身后的花卉贴在一起的错觉。



# 草地和树林

古风漫画中常出现园林或山野的场景，这些场景中必有的素材就是草地和树木。

## 草的画法

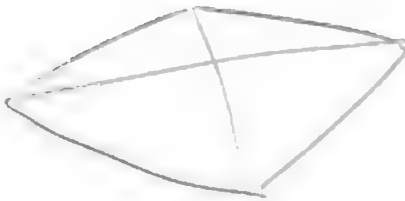


1 用单线标出草的形态。

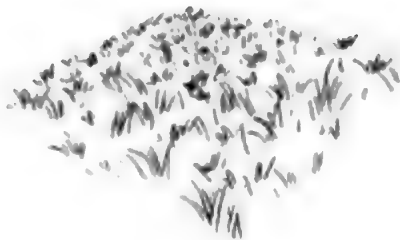


2 沿着线条的形态画出草叶的厚度。

## 草地的画法



1 随意地用线条框出一个平面，并标出平面的透视线。

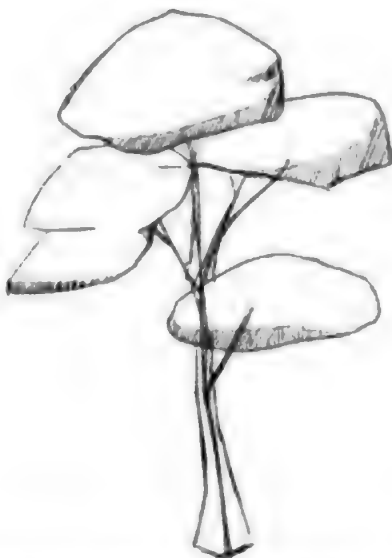


2 在平面中绘制出草丛，按照近大远小的原理，近的草丛要画的细致，远的草丛要画的随意简洁。

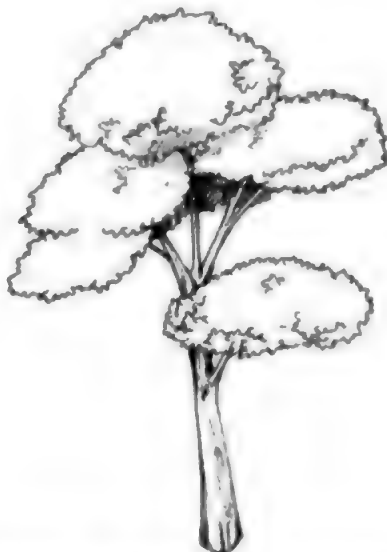
## 树的画法



1 根据树的生长特点，用单线条标出树干和树冠的大体形状。

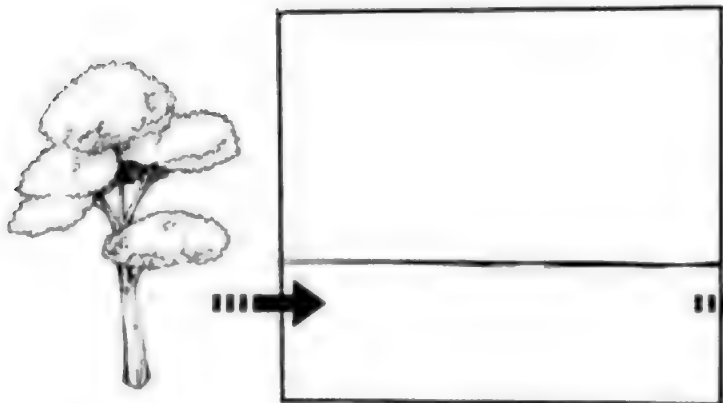


2 标注出树干的粗细程度，确定整体光源并用线条标注。

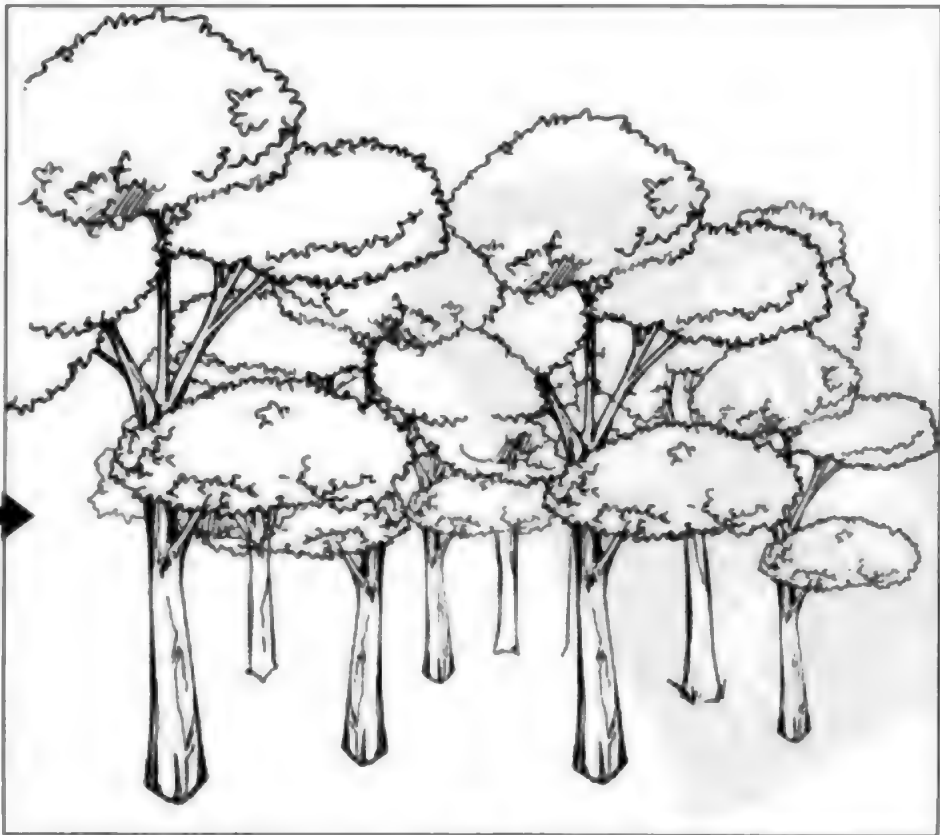


3 绘制出树的细节，包括树干的纹路和树冠的形状。

## 树林的画法

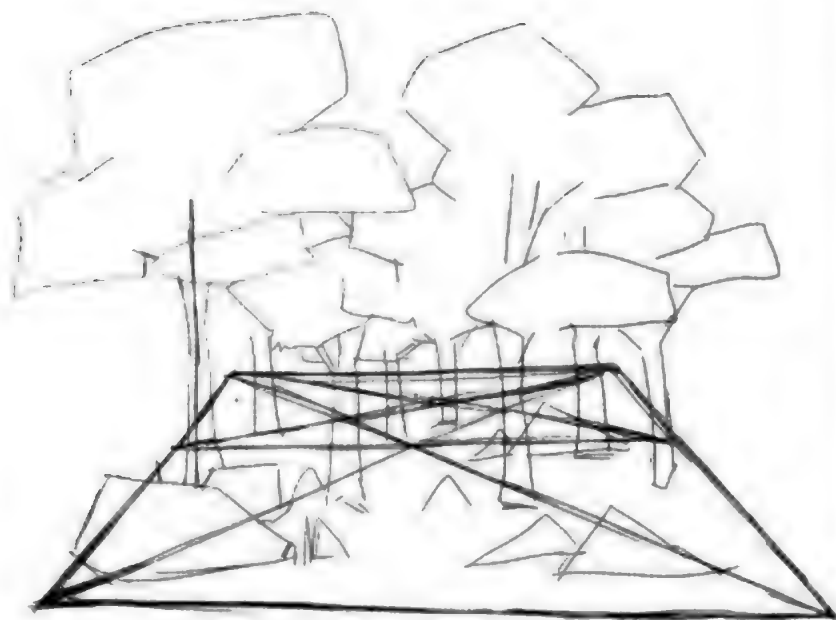
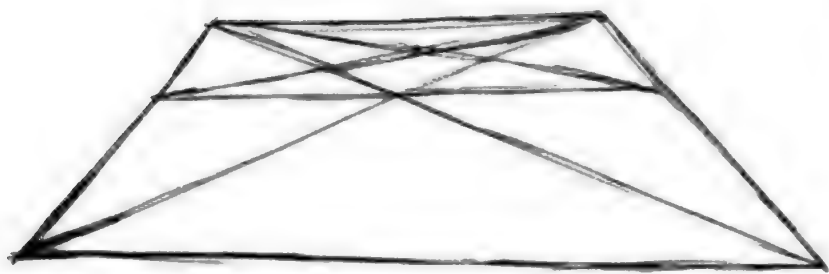


设定一个空间，将树按照近大远小的规律放进空间里，并且要注意树木之间的距离。离镜头越近的树越大越清晰，离镜头越远的树越小越模糊。



树林

## 树林与草地组合的画法



**1** 在带有透视的四边形中画出对角线，两条线相交的点就是四边形的中点，由这个点引出一条和四边形水平平行的线条可将四边形平均分成两块，这种分割方法就叫做二等分法，也叫对角线等分法。用同样的方法继续等分，就可以了解四边形的透视效果。

**2** 把四边形当做一个平面，先确定草丛和树木的位置，然后根据近大远小的规律画出草丛和树木的大致轮廓。



树林与草地的组合

## 将人物放在带有草地和树林的场景中去



1 将整个页面用直线一分为二，为画面定位。



2 确定人物的位置，同时确定树木的位置和所占空间的大小。



3 描绘人物的大体动态，具体分割出人物与背景的位置关系。



人物与树林、草地的关系一般根据需要可以以人物为主，也可以以景物为主。在绘制这类画的时候要注意拉开人物与景物的距离，让人一眼就能看出画中所要表现的主题。

人物与树林、草地的组合

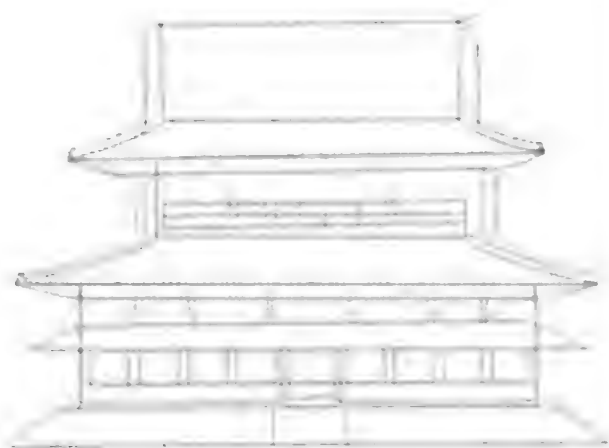
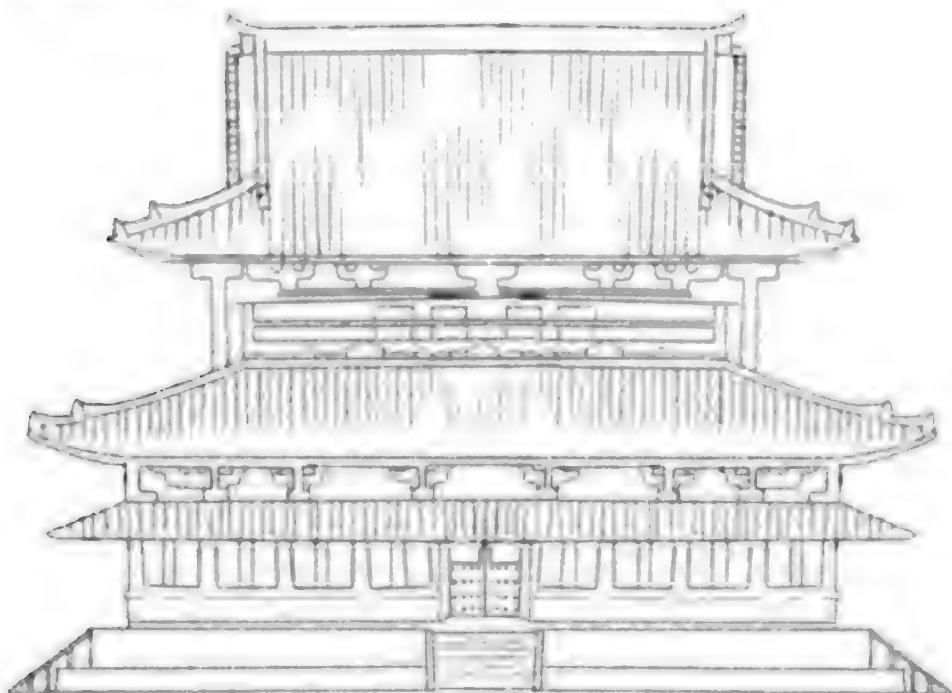


人文场景是指人们为了满足自己生活、生产或其他方面的需要而建造的房屋或其他景物道具等的统称。也就是说，不是大自然本来就有的，而是通过人的手创造、建设出来的景致就叫人文场景。

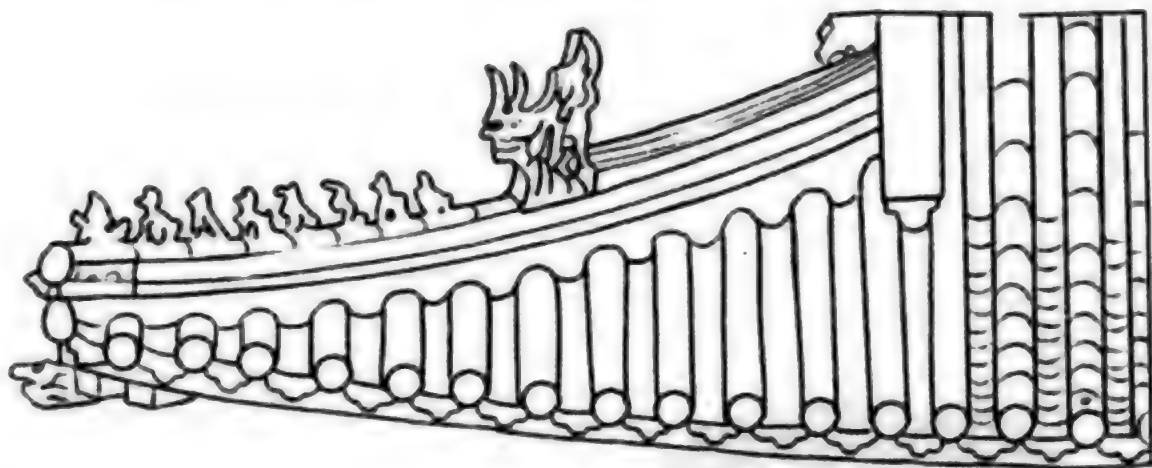
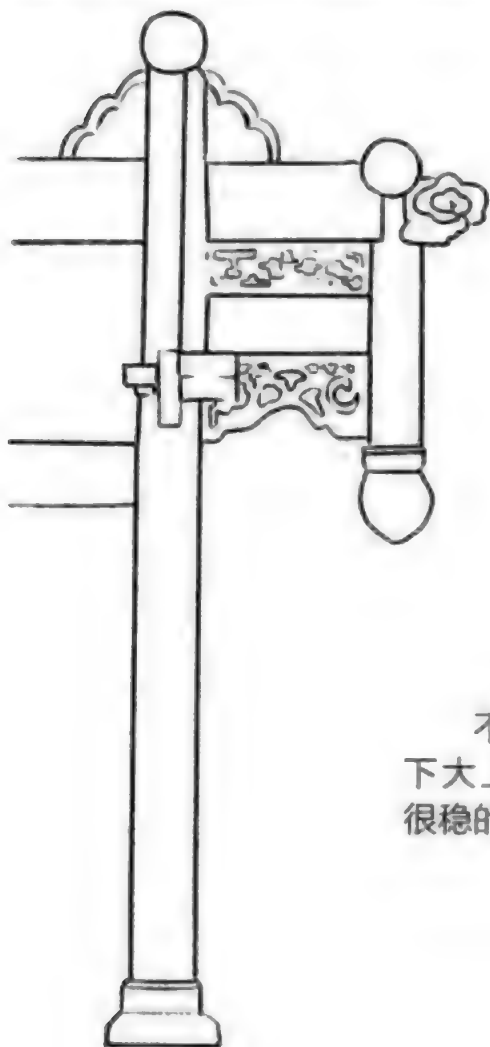
## 宫殿

宫殿是供帝王、帝后嫔妃举行朝会、大典及居住的地方。其规模宏大、凸显王权的尊贵。宫殿的营造有一定的原则，其中包括“三朝五门”之制、“前朝后寝”之制、“中轴对称”之制等。

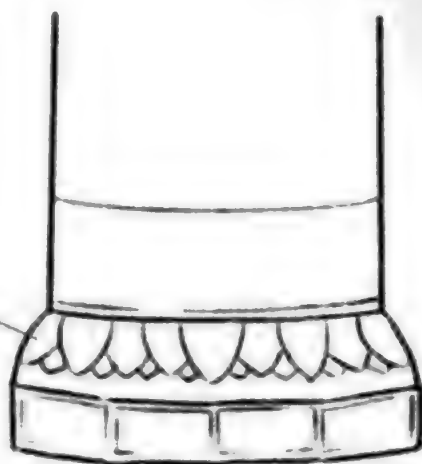
### 宫殿的结构



中国古代的殿堂式建筑，有单层和双层之分。屋檐突出，上面有许多的装饰结构。在绘制古式殿堂的时候，需要非常精致的描绘才能体现出宫殿的富丽堂皇。

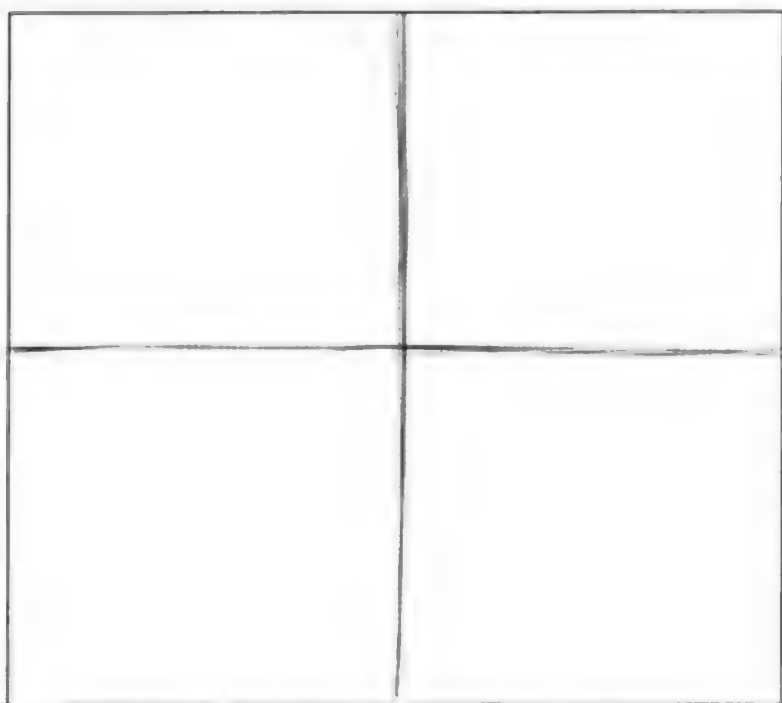


不同样式的柱基。  
下大上小的造型，给人很稳的感觉。

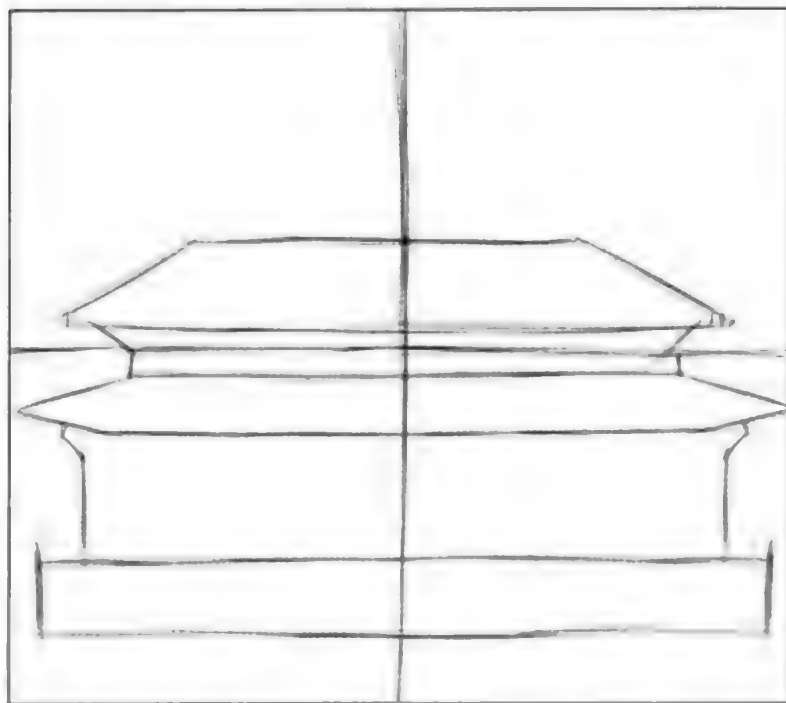


宫殿建筑的细节涉及方方面面，柱基的雕刻十分精致，雕刻的内容以动物或植物为主。

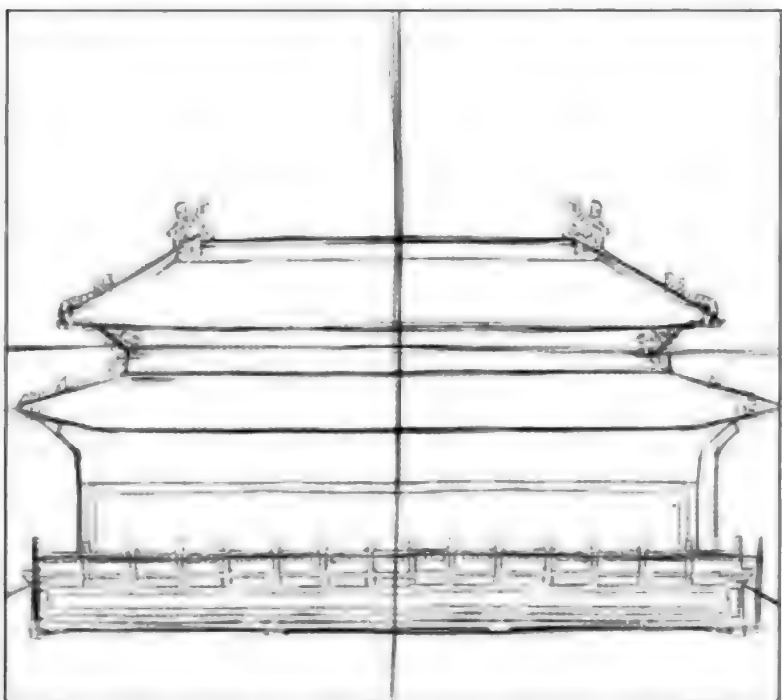
## 宫殿的画法



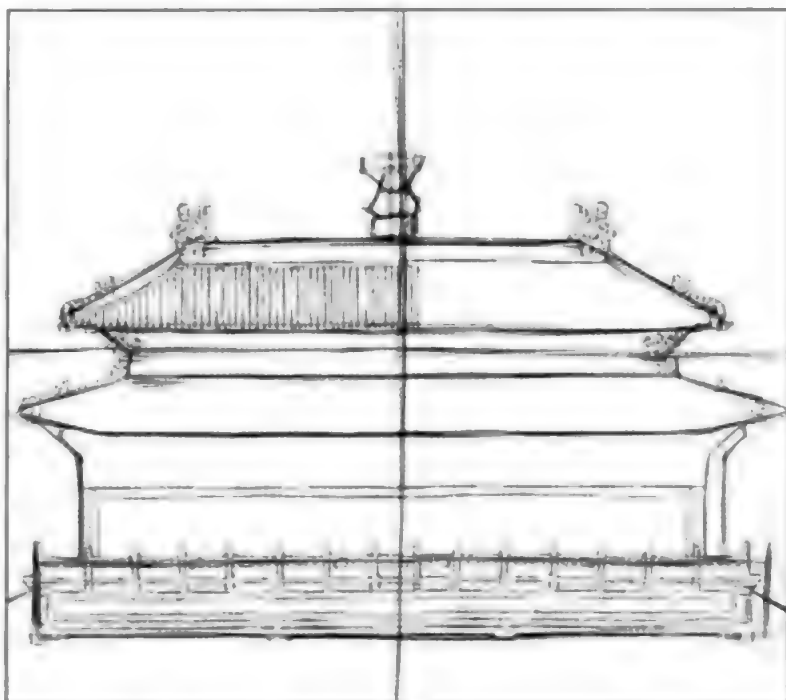
1 用随意的长直线标注出画面的地平线和纵向中心线。



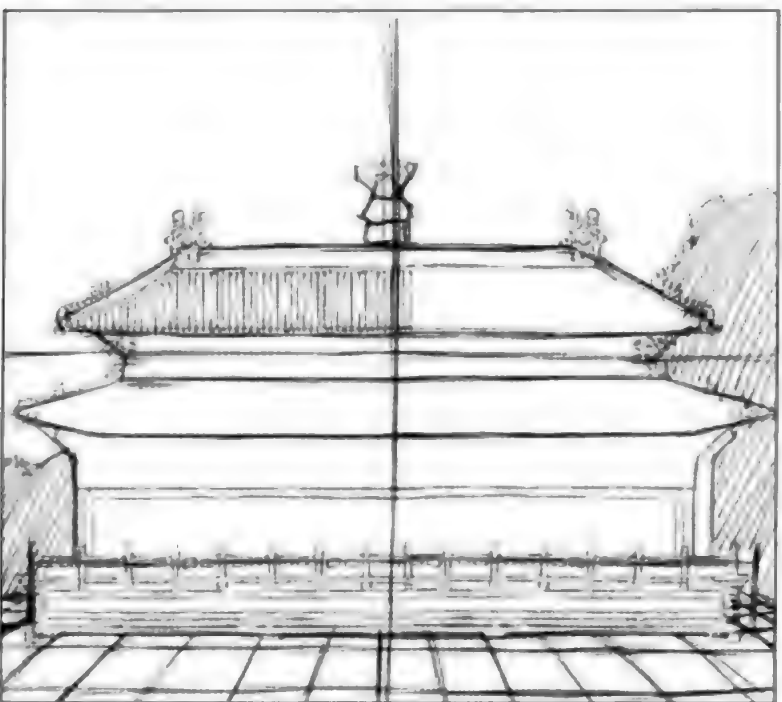
2 根据地平线和中心线的位置画出宫殿的大概形状。



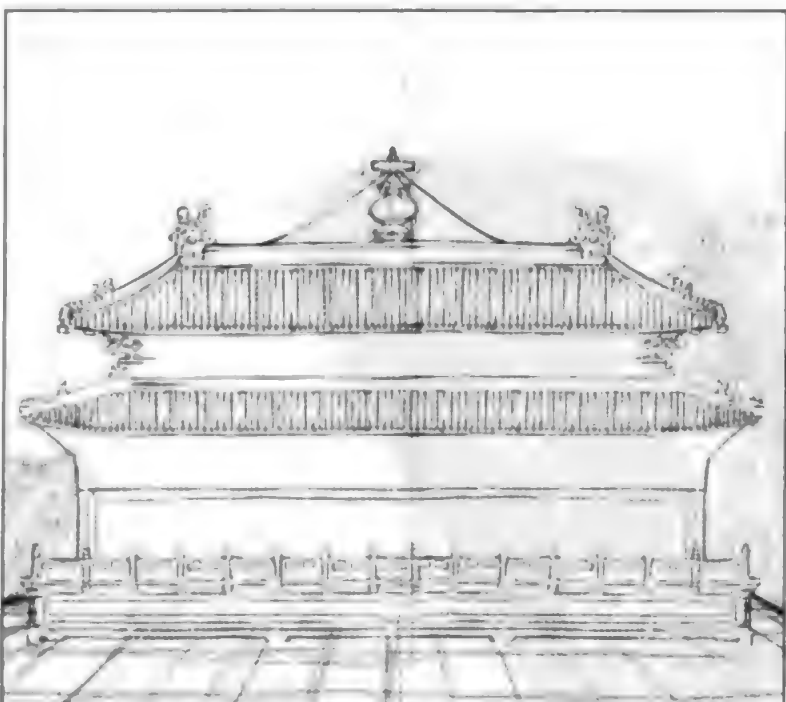
3 在确定了较为标准的外形轮廓后，为宫殿添加细节。



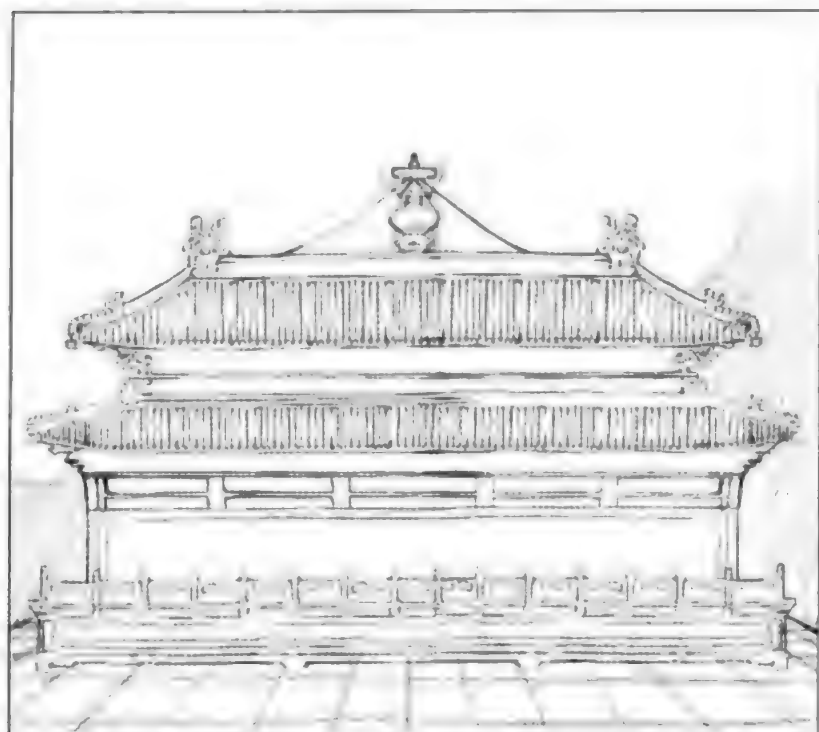
4 继续添加宫殿的细节部分。



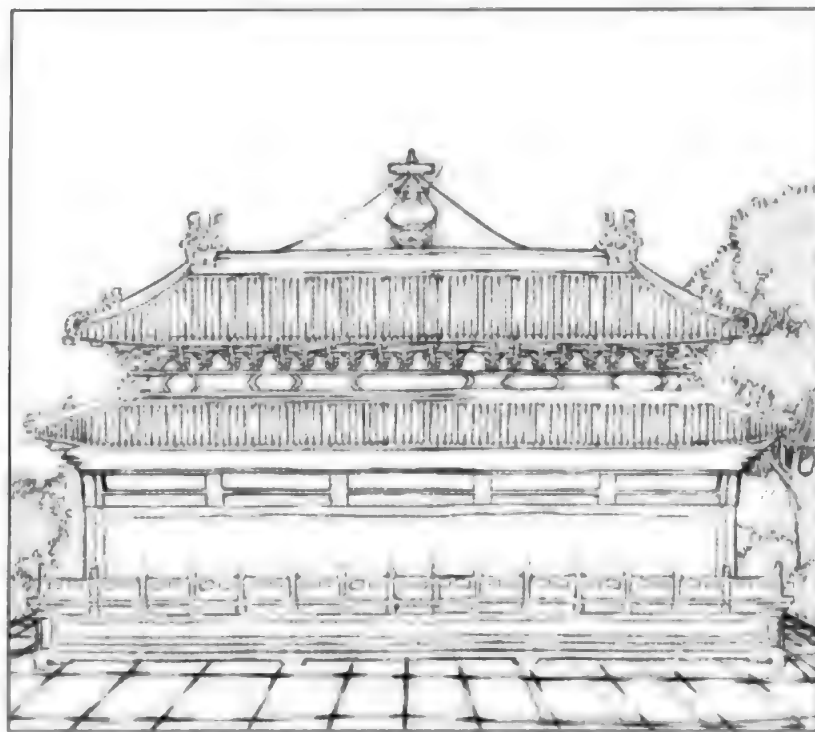
5 根据确定的视点绘制出地面的砖块，要注意透视感。



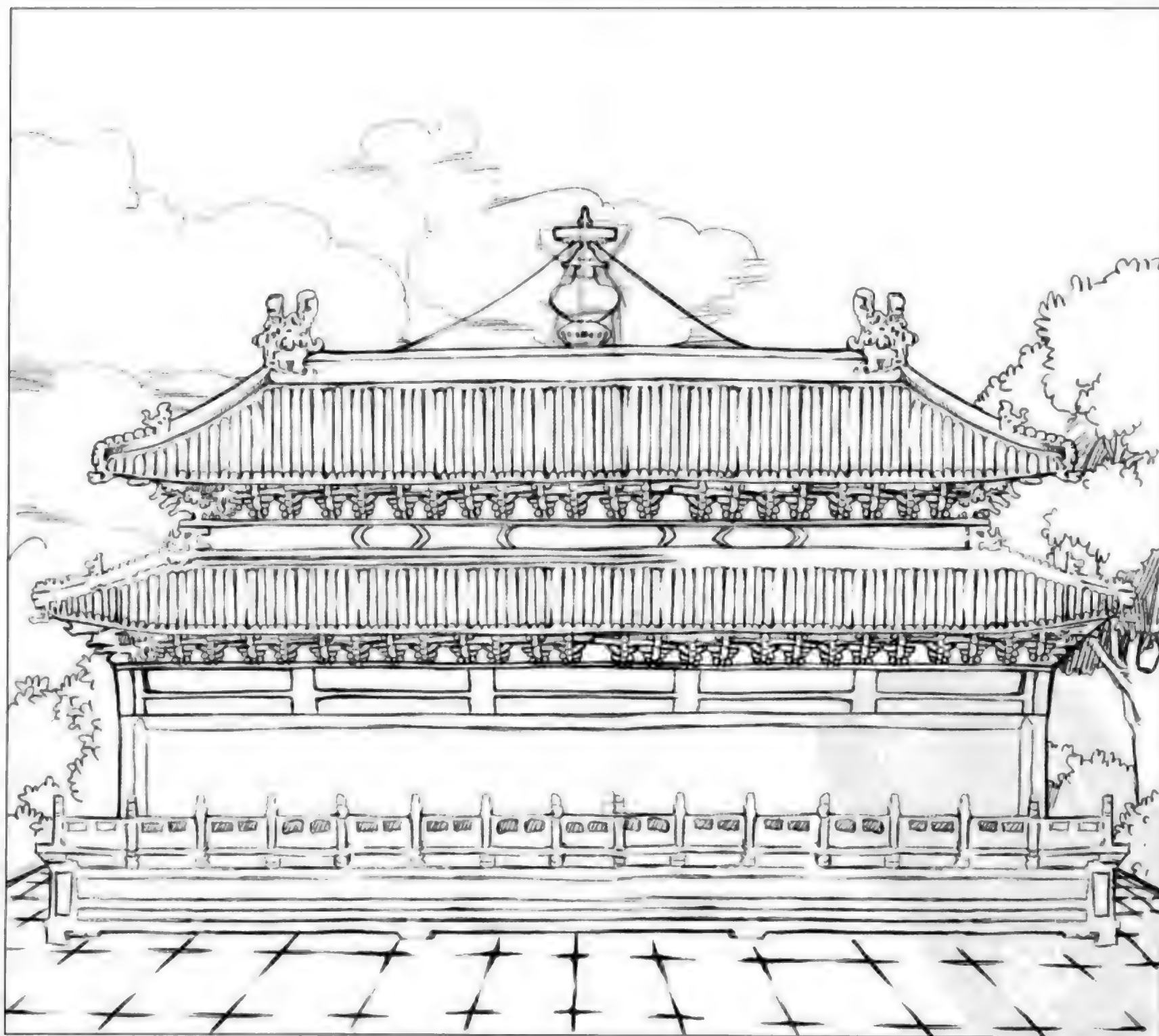
6 将宫殿的细节补充完整。



7 绘制宫殿墙壁上的细节。

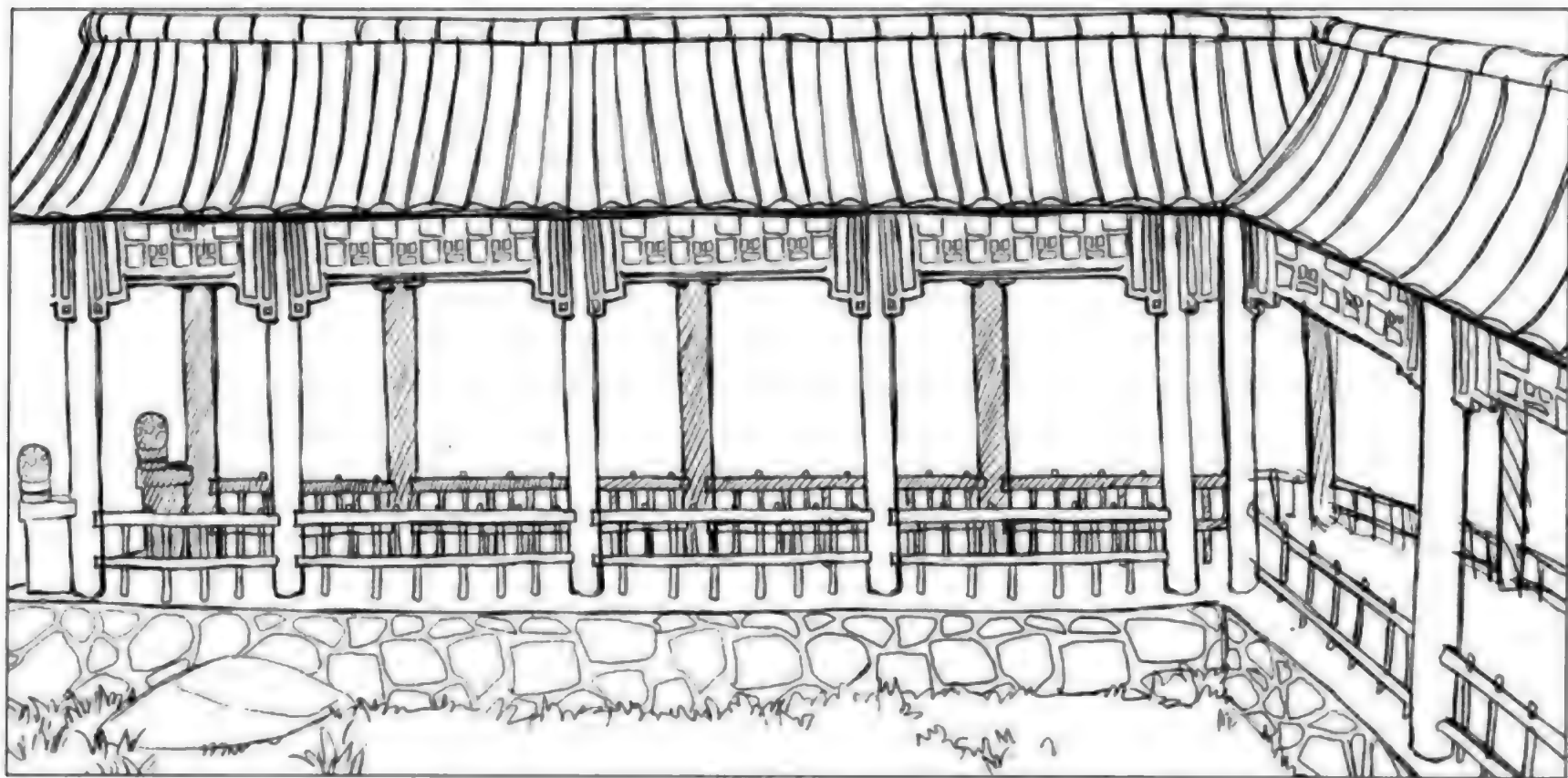


8 完善宫殿其他部分的细节，绘制地砖。



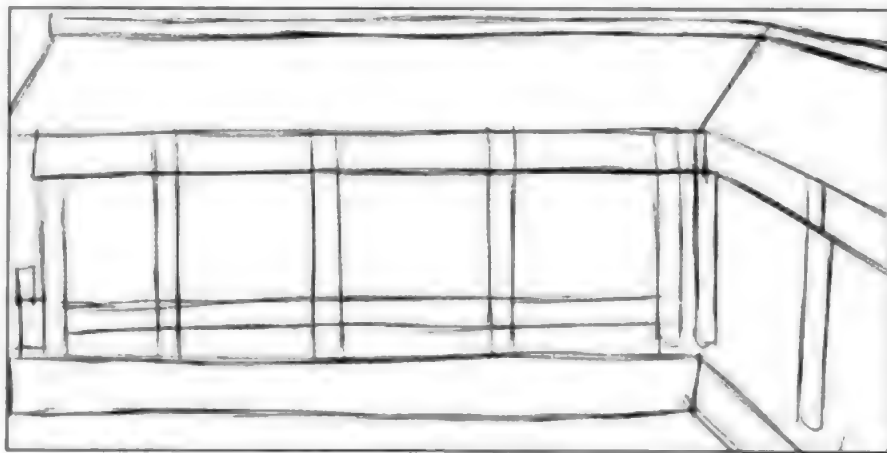
9 最后对整体画面进行调整，画出宫殿旁树木的细节和宫殿后方上空的云朵。



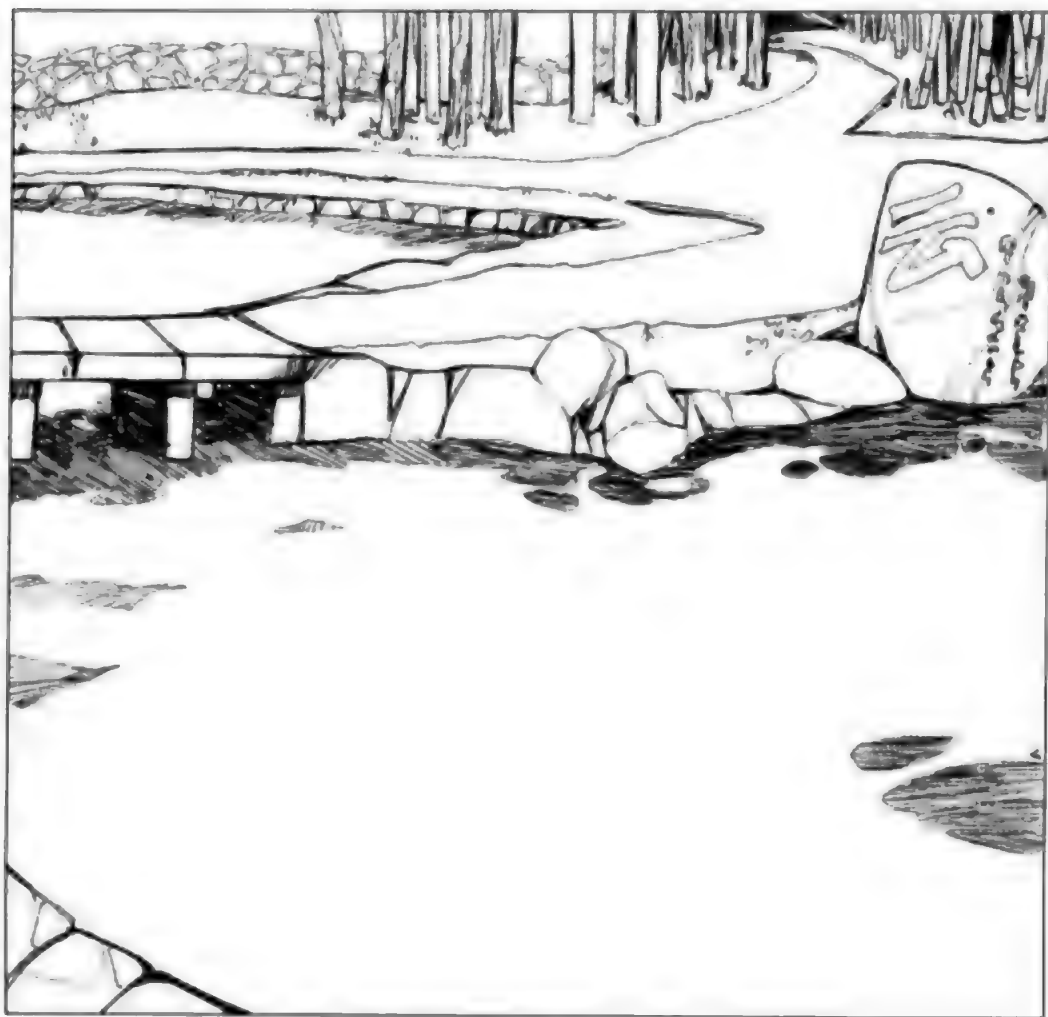


走廊

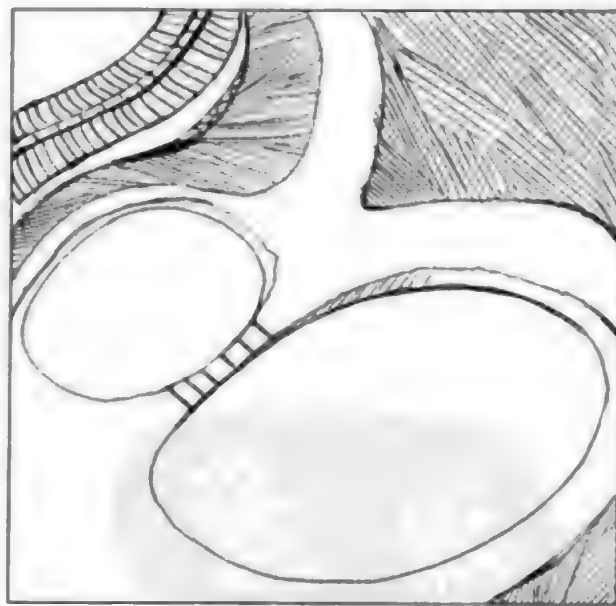
走廊是古代富贵家庭庭院中必有的建筑之一，除了增加庭院的观赏度外，还可以供在庭院中游玩的人纳凉和休息。走廊一般采用石材地基和木材搭棚的组合方式修建，在绘制走廊的时候除了根据材质使用不同的笔触之外，还要注意走廊的透视效果。



走廊结构图



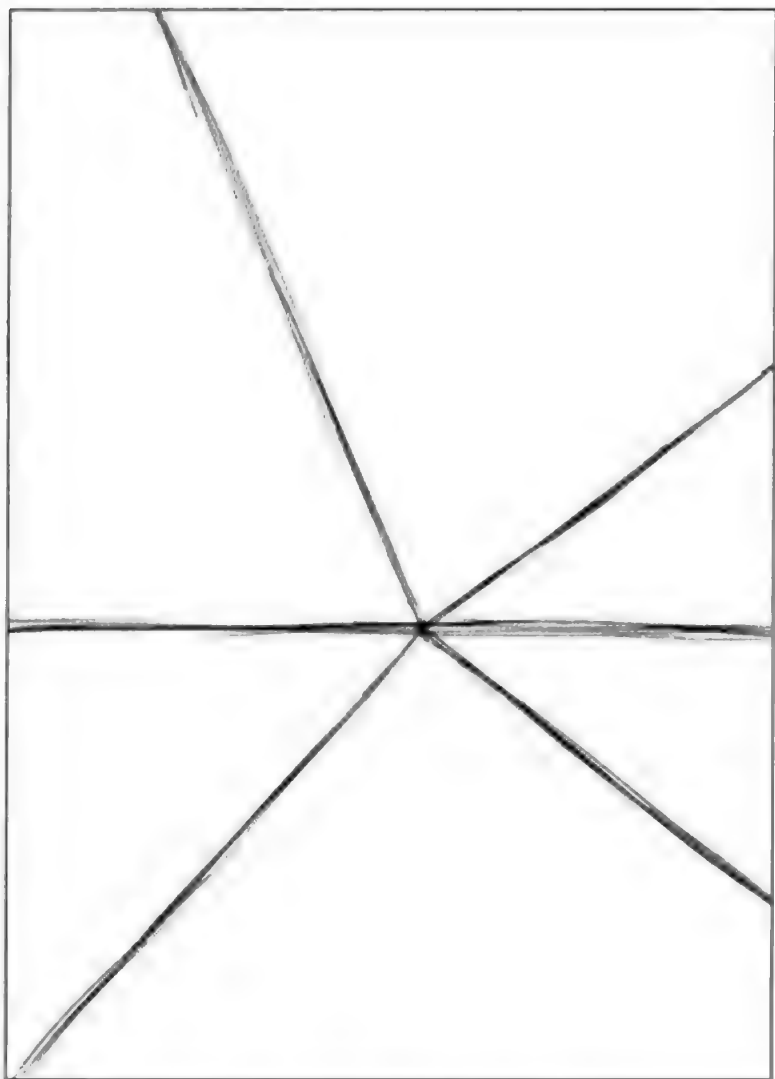
人造湖泊



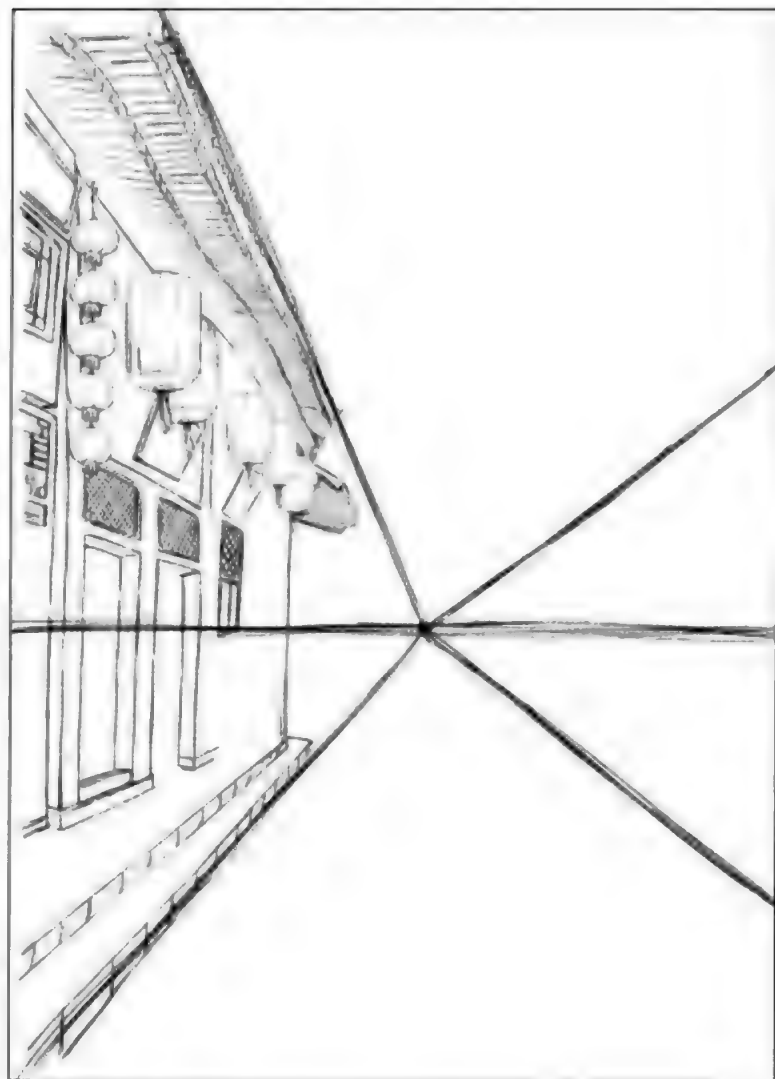
人造湖泊平面图

人造湖泊是庭院中必有的景致之一，根据庭院的大小和布局，人造湖泊有大有小。绘制湖泊时可以先画一个湖泊的平面图，用以标注湖泊的位置、大小和周围的景物。

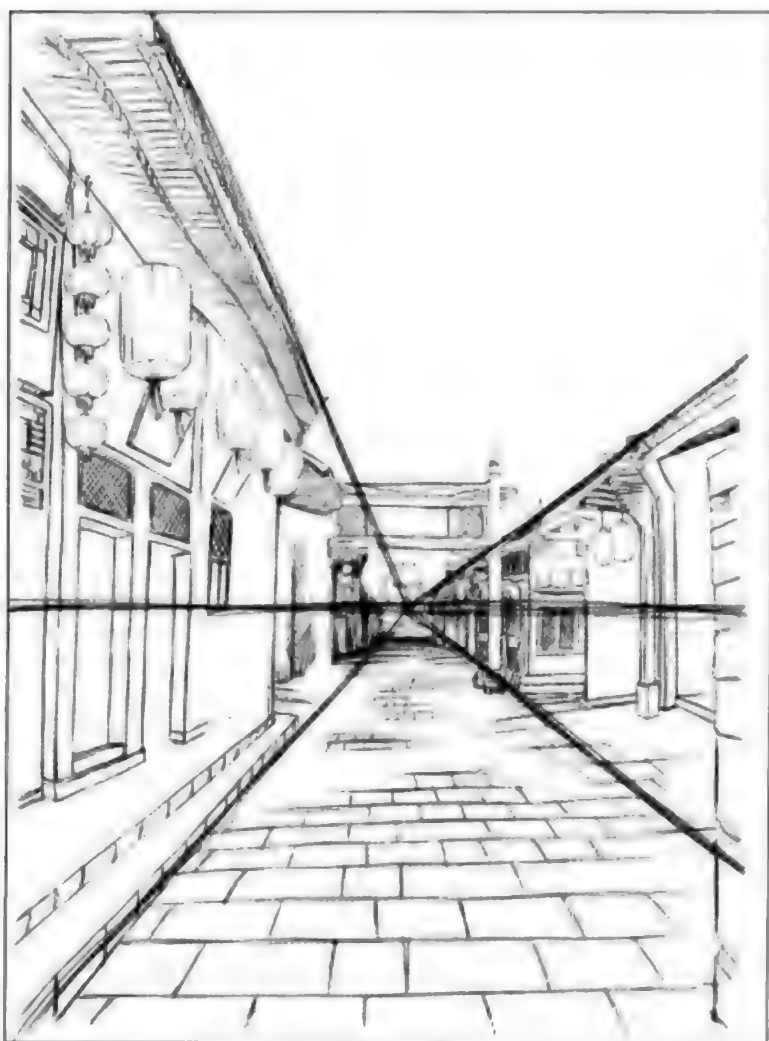
## 街道的画法



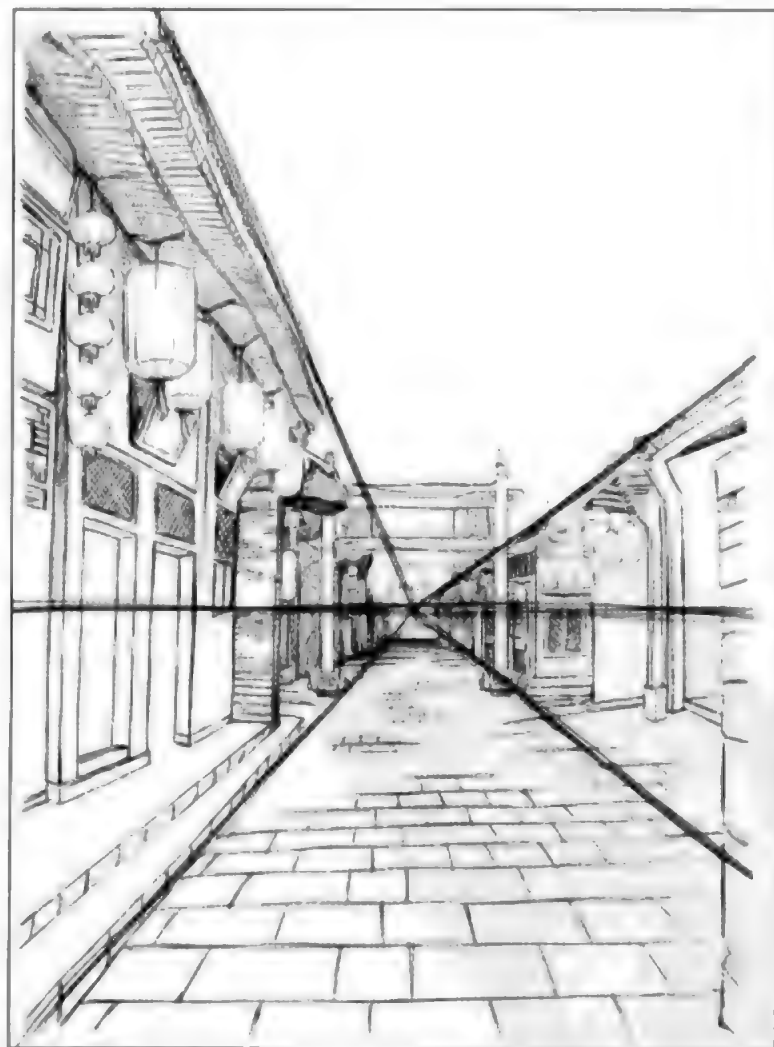
1 在确定的画面上先绘制一条视平线，并在视平线上确定一个视点中心，然后拉线标识出街道的位置。



2 画出近景中的房子，注意细节的表现。



3 通过事先拉出的透视线绘制街道上其他的景物和地面。



4 画出街道两边房舍的阴影，表现街道的透视感。



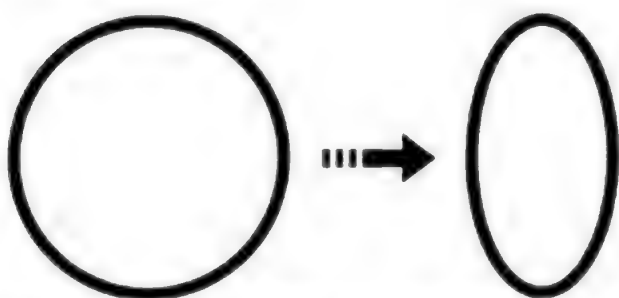
5 将街道最远处的景物用排线的方式虚化处理，然后调整整个画面。



构图不单讲的是一个角色的绘制表现，而是通过整页的画面构成来表达情感和主张。通过一些具象的页面构图，例如圆形构图、三角形构图、T字形构图等，可以让我们更加全面地了解古风的画面整体性。

## 圆形构图

圆形构图给人团实、饱满的感觉。画面给人的冲击力较小，体现出一种柔美温和的态势，让人觉得友好与安全。

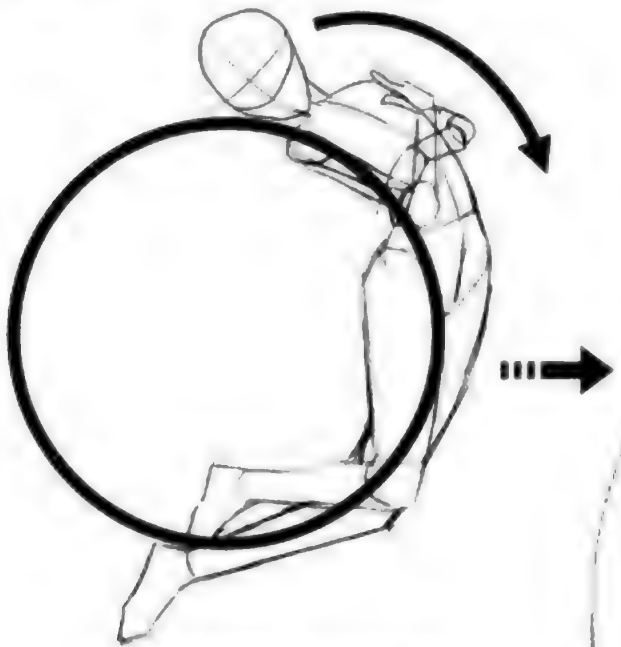


圆形构图的基本形

圆形构图的变化

圆形构图的基本要求就是整个画面要呈现一种环绕的状态，它们一般以一个点为中心，或是向外发散或是向内收敛或是层层环绕。同时因为画面内容是根据一个中心逐渐收紧或放松的，使整个画面产生一种流动的感觉。

只要符合圆形的环绕状态，不管是正圆形还是椭圆形都属于圆形构图。



圆形构图示意图

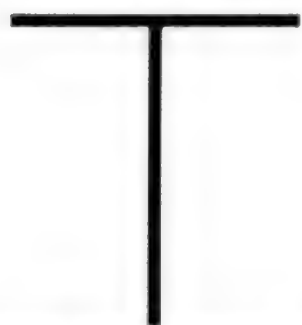
右图是以一个圆形球为画面中心点的圆形构图，通过画中角色的身体动作和衣服的动态，使整个画面呈现出近似于圆形的构图。由于采用了环绕的方法，使得画面既表现的稳定统一，又有一种平稳而舒缓的动感隐含其中。



圆形构图

## T字形构图

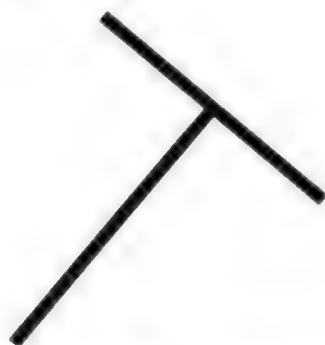
T字形构图是一种较特殊的构图，它带给人一种随时都有可能倾覆的微妙平衡感。



T字形构图的基本形态



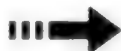
T字形构图的变化



固定T字形本身的形态，改变它在页面中的位置和大小来达到千变万化的效果。



T字形构图示意图



利用人物双臂伸展开形成的T字形构图。

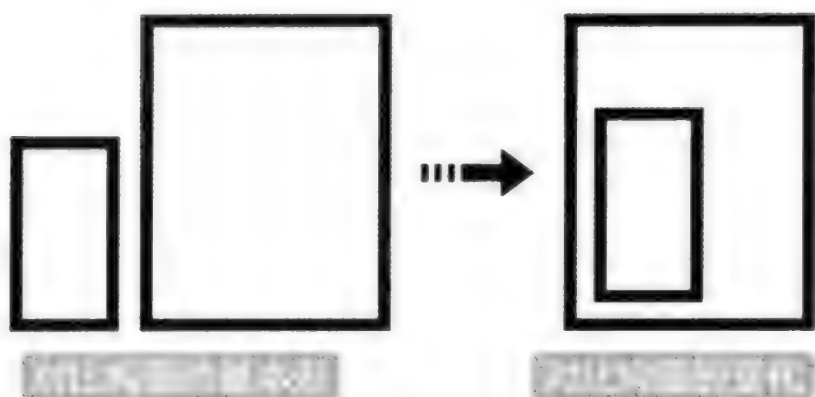


T字形构图

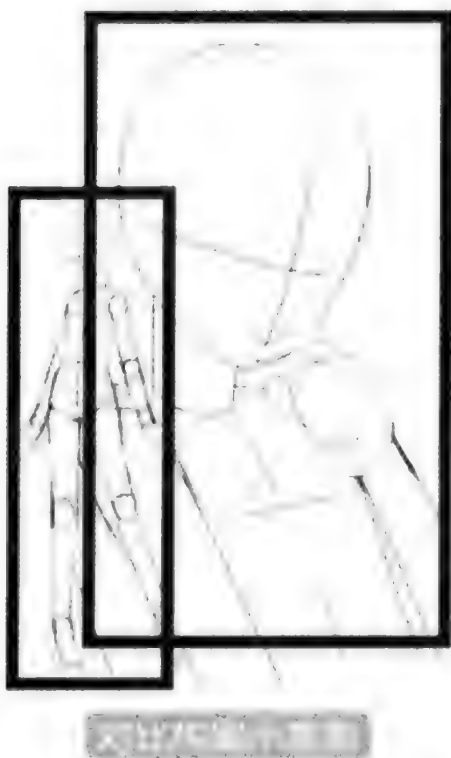
右图是以单人为画面内容的T字形构图，通过人物伸开的双手和身体构成T字形的轮廓要素，为了不让画面过于呆板，将形成T字形横边的双手与形成T字形纵边的身体进行状态调整，让它们不是水平纵向地相交，而是带有一定的倾斜幅度。使人物的动作看上去不会太过呆板，也使画面有了一点点动感。

## 对比构图

通过对人物大小的控制来体现对比的效果。这种构图法能够表现人物的主次、正反角色和实力的差距等各方面。



这种构图给人视觉上强烈的冲击力，是海报、封面常用的构图形式。对比得巧妙，不仅能增强艺术感染力，更能鲜明地反映和升华主题。对比有多种类型，千变万化。



对比的类型很多，包括形状的对比、色彩的对比以及灰阶的对比。在漫画中主要体现为形状的对比，即人物大小的对比。大小的区别越明显，画面给人的视觉冲击越强烈。

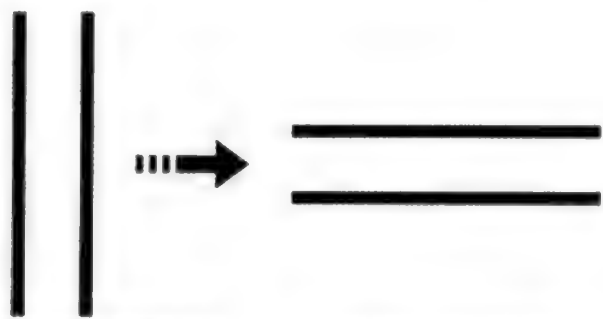


对比构图



## 对称构图

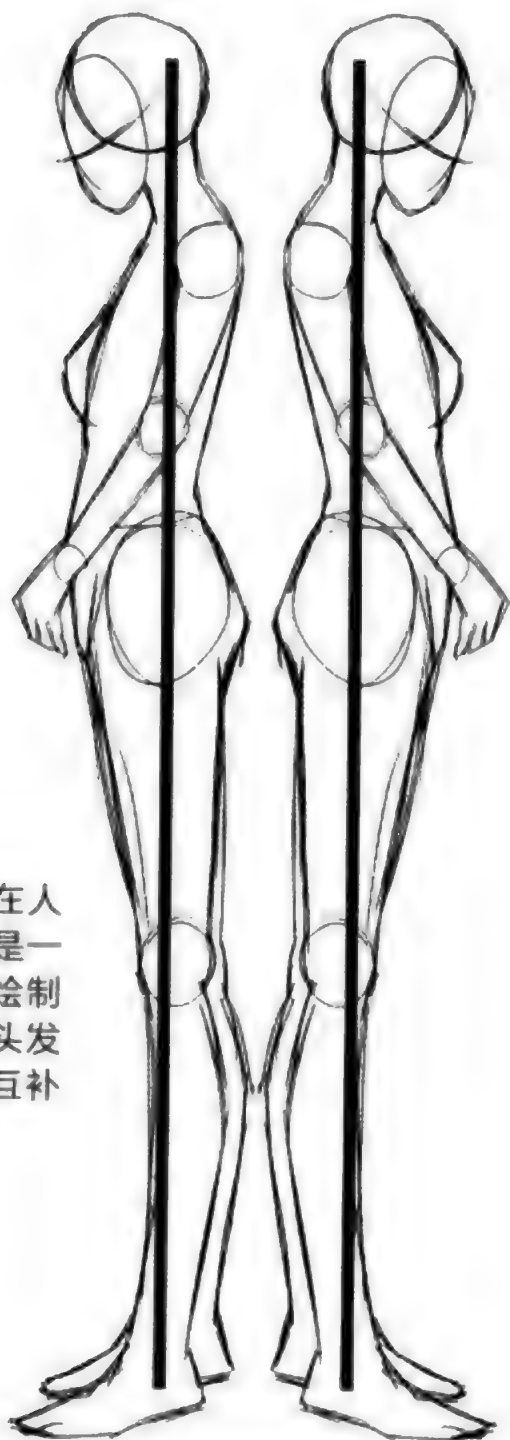
对称构图又叫等分构图，在表达人物的双重性格时较为常用，也可以表现出双主角的情形，有一种相互较劲、对比实力的感觉。



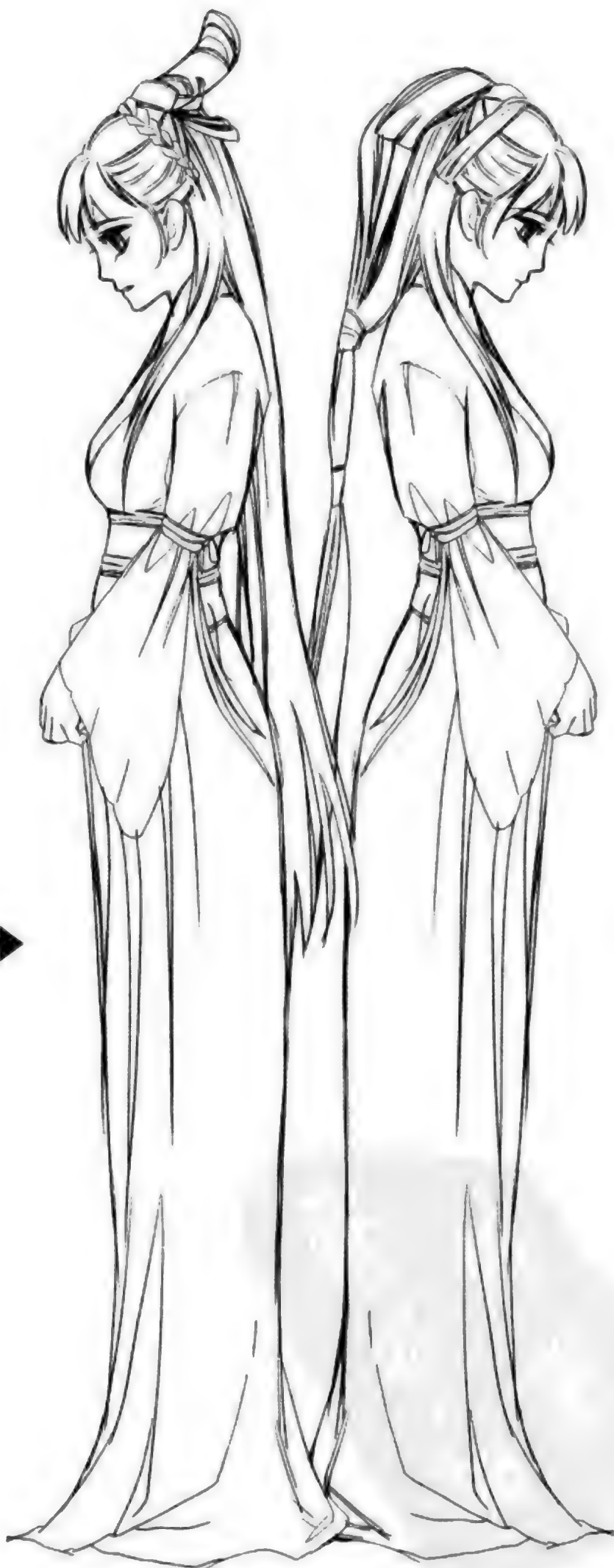
对称构图的基本形

对称构图的变化

对称构图给人稳定的感觉，可以体现出两个人的关系很稳固、很融洽，有一种无坚不摧的气势。



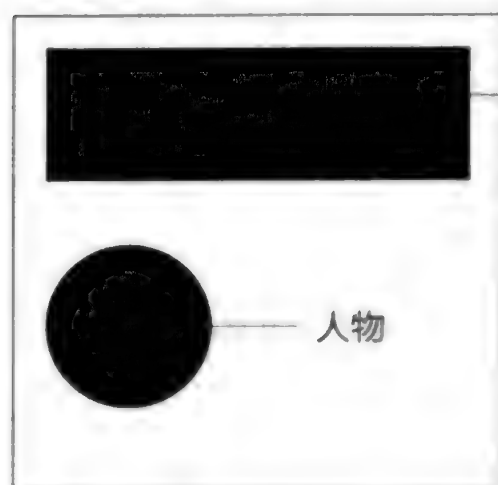
对称构图示意图



对称构图

对称构图在人物轮廓上可以是一致的，但是在绘制人物的衣服和头发上则可以采取互补的形式。

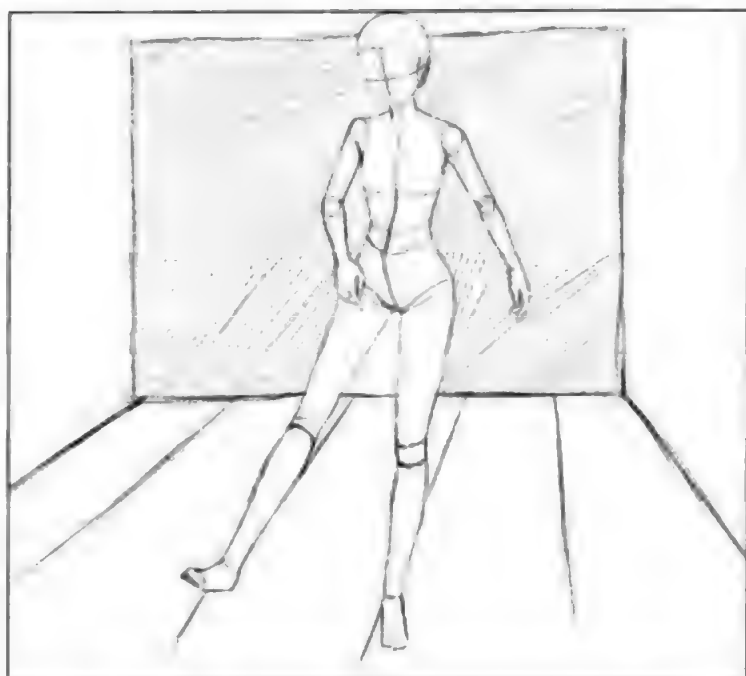
## 人物与建筑物的古风构图



建筑物

将人物和建筑物的距离拉远，可以表现建筑物群，甚至是更大的空间。

将人物放在建筑物之前



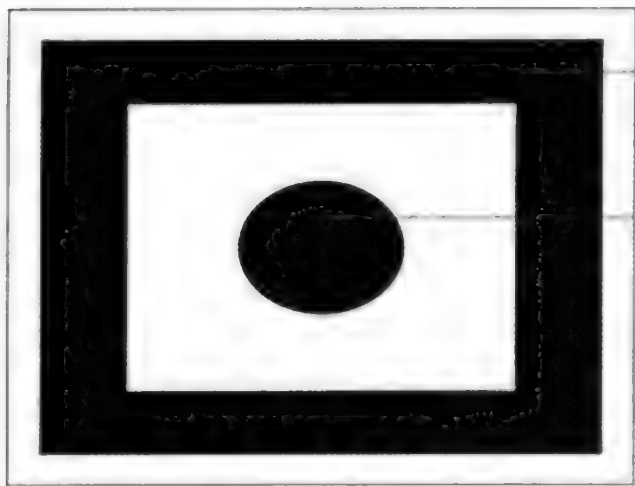
将人物放在建筑物之前，可以在不影响人物表现的前提下充分地表现出人物所在地点的全景。

人物在建筑物之前的组合结构图



人物在建筑物之前的组合

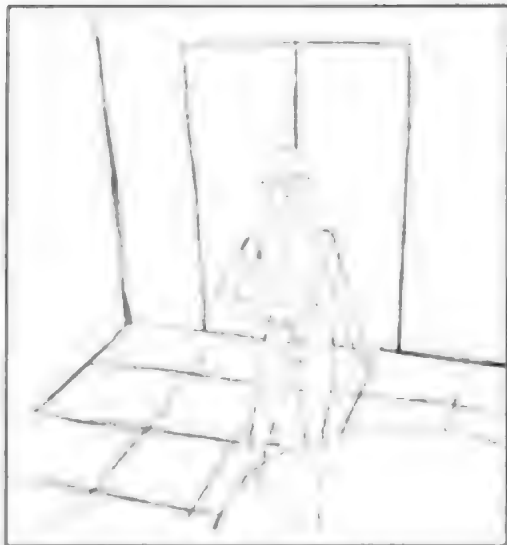
左图的人物处于画面的中心位置，通过她身后的场景我们可以确定她所在的地点。再通过对她身后建筑物的描绘来表现人物动作状态的合理性，从而达到景物与人物之间的默契配合。



建筑物

人物

表现人物在建筑物内的画面时要注意透视和景深，不要把人物和建筑物画的粘连在一起了。



将人物置于建筑物内部时，由于建筑物的特殊性，要表现以人物为主以建筑物为辅的画面时，需要通过调整视点角度来完成。

图 人物在建筑物中的表现

图 人物在建筑物中的表现

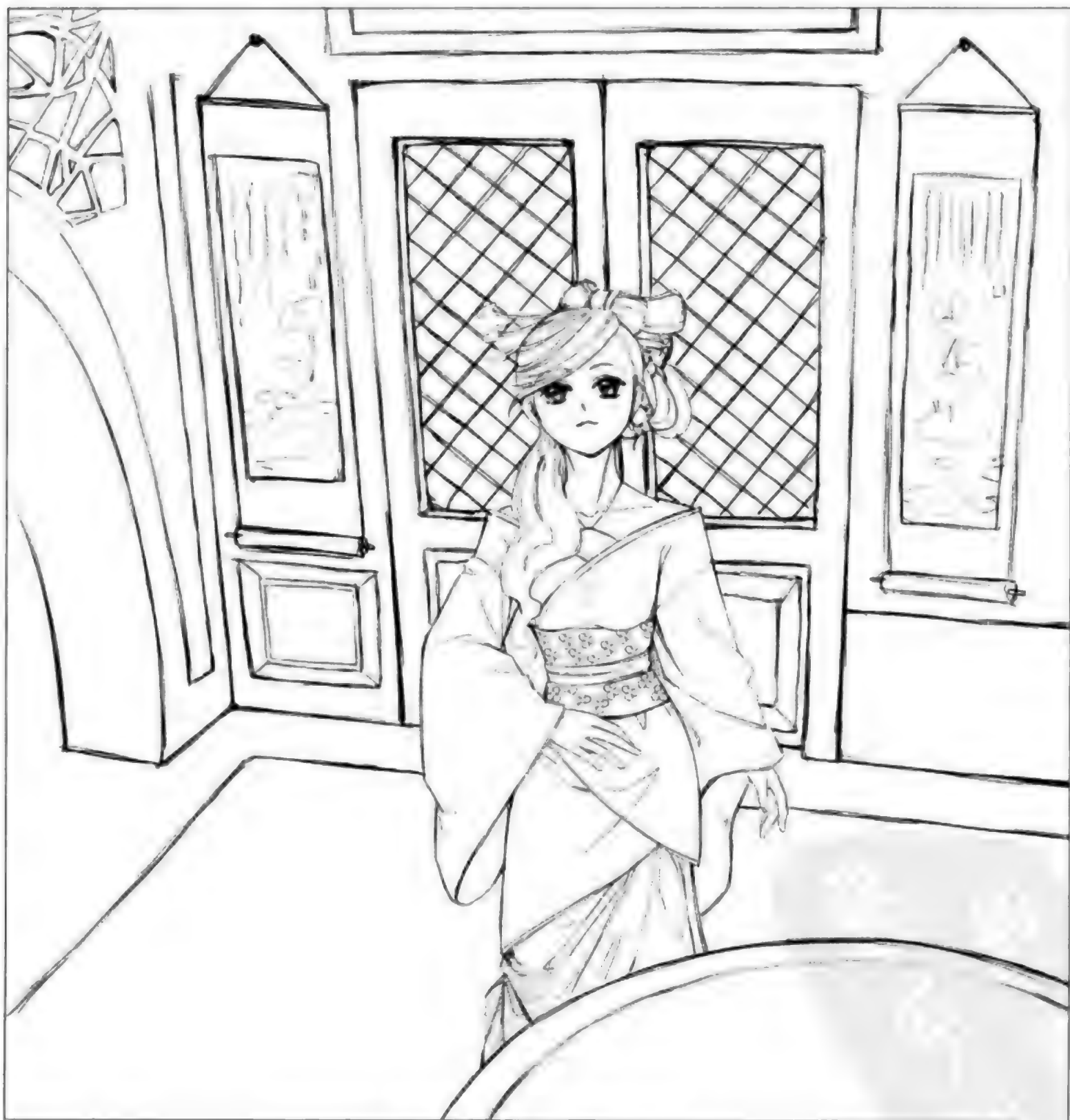
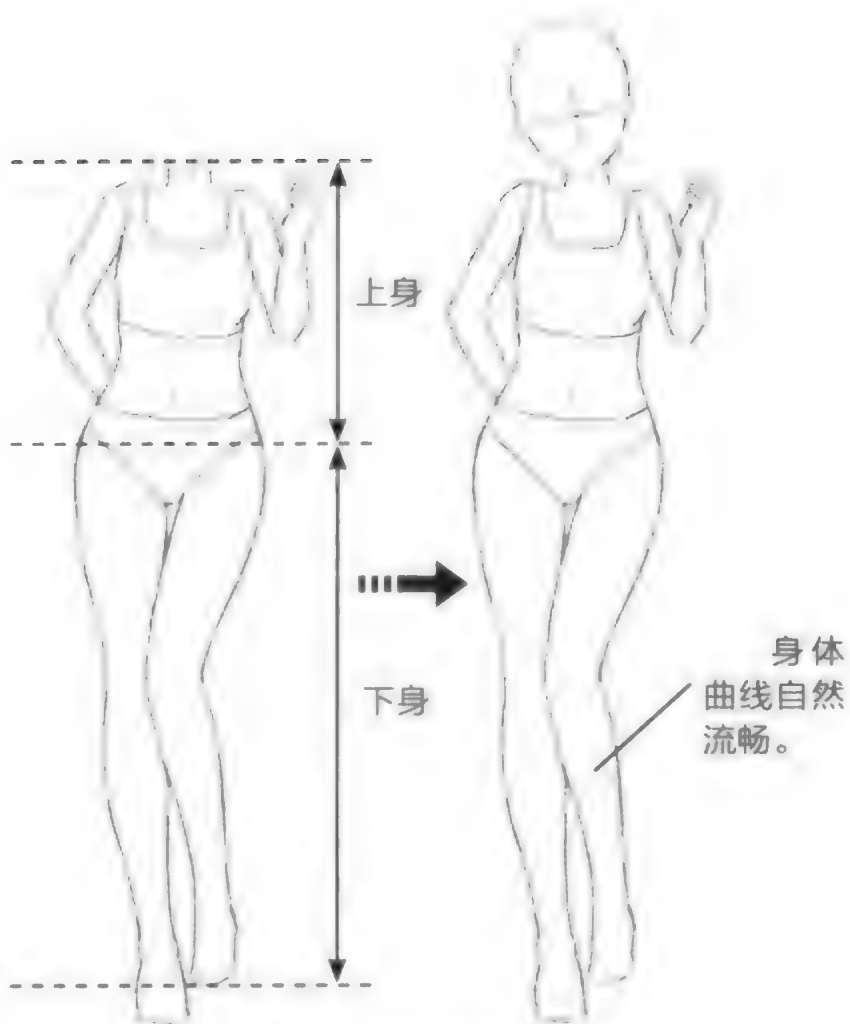


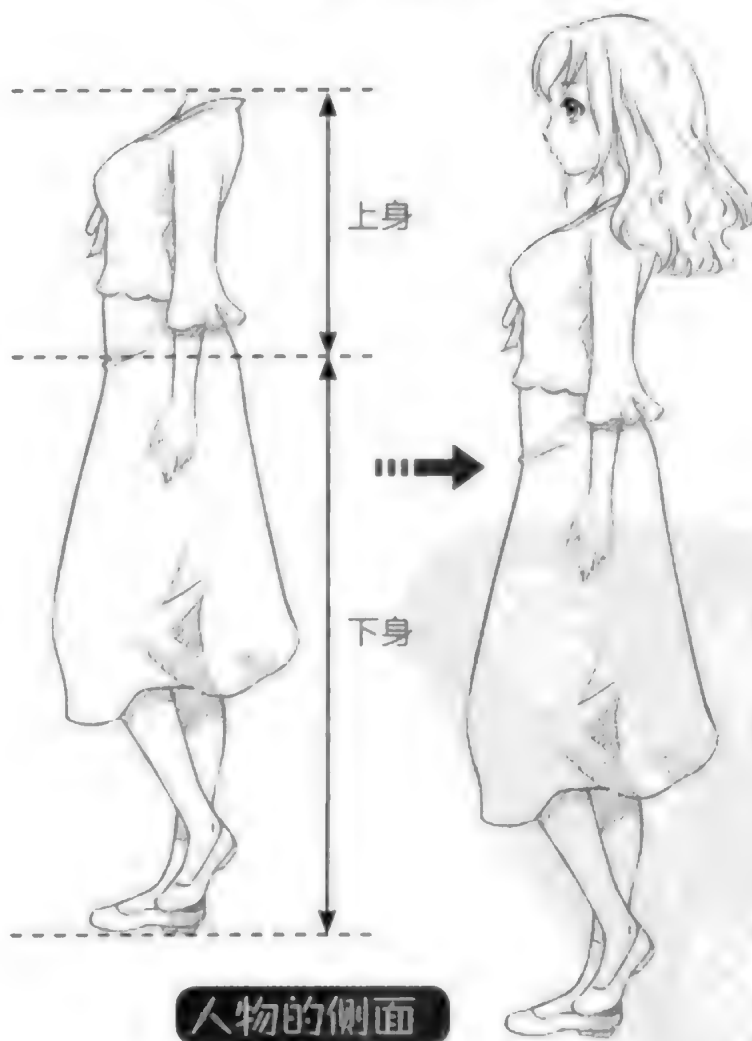
图 人物在建筑物中的表现

上图表现的是人物在建筑物内部的俯镜头，这样处理可以使画面更具张力，可以极大地表现出人物的动作状态和室内的全貌。





人物的正面



人物的侧面

一个漂亮的漫画人物是由刻画细致的头部与身体组成的。

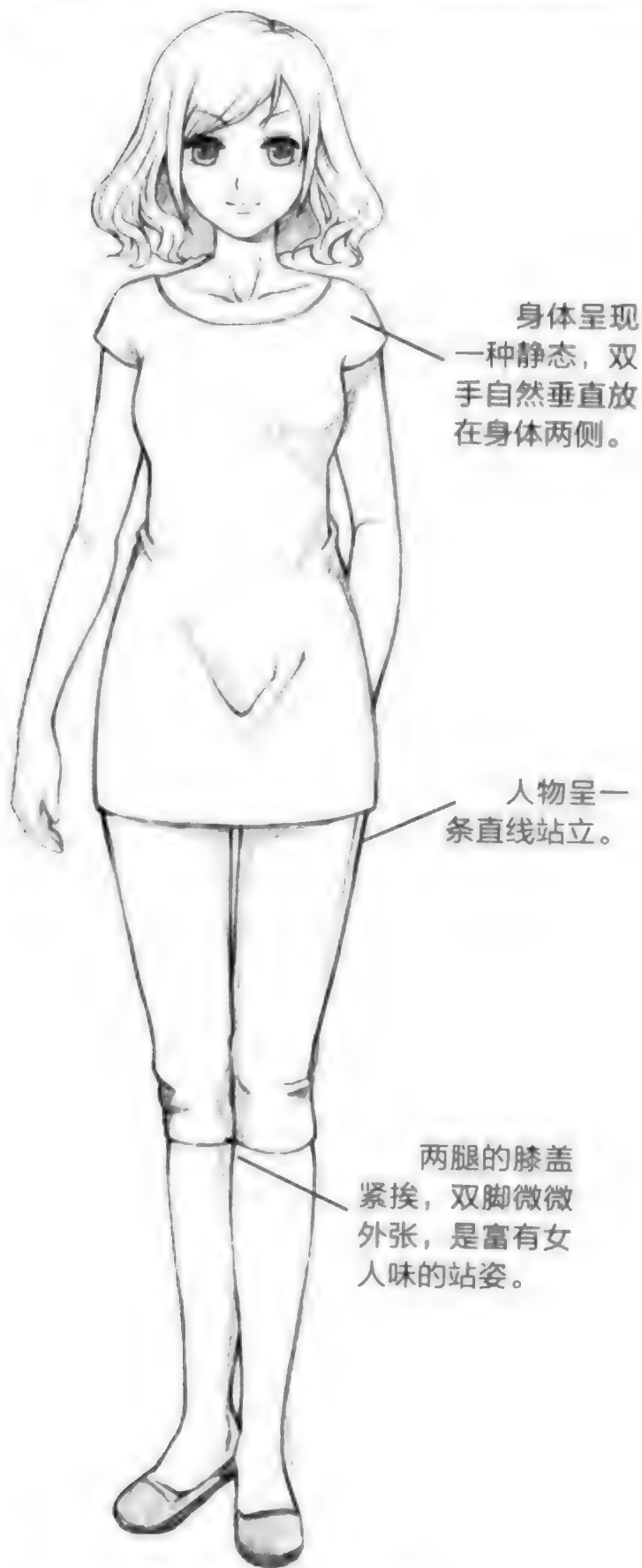
身体是人物构架的第二主体，好的身材会让人物更加具有魅力。

## Preface

# 序章

## 人物动态增加视觉冲击力

漫画中人物会根据不同的情况做出各种动作、摆出招牌造型，而具有张力的人物动态可以使漫画人物具有非常强烈的视觉冲击力。



身体呈现一种静态，双手自然垂直放在身体两侧。

人物呈一条直线站立。

两腿的膝盖紧挨，双脚微微外张，是富有女人味的站姿。

无动态的漫画人物

没有动作的人物看上去会比较呆板，而且性格特点的表现也不够明显，整体的感觉会大打折扣。



为保持身体平衡，手会微微抬起。

整个身体会因为一个动作而整体产生动态。

抬起的左脚会导致身体的弯曲。

人物整体的动作可以反映出人物正在做着什么事情，根据动作的表现也能呈现出人物的性格特点，所以有动态表现的人物会更生动。

人物全身的动态图



手叉腰或者抬起都可以表现出一种造型。

人物半身的动态图

# 第1章

在绘画中，人物分为头部和身体两个部分，在绘画时头部与身体的比例、不同的姿势特点，都会使画面人物形象更加生动。在这一章中，我们将通过具体的绘画步骤，学习如何绘制人物头部和身体，并掌握人物形象的基本比例，并以此为基础，对一个完整的人物进行绘制。

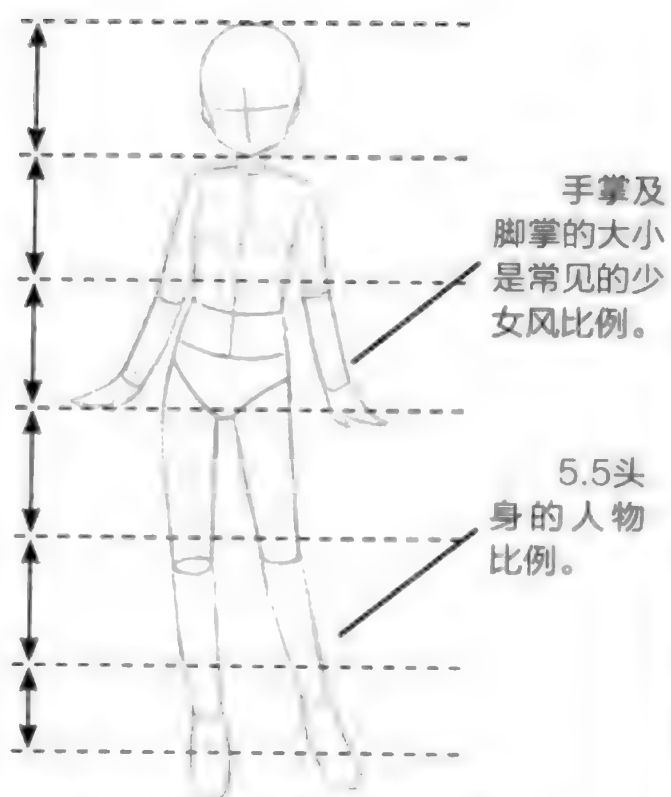


## 头部与身体的基础

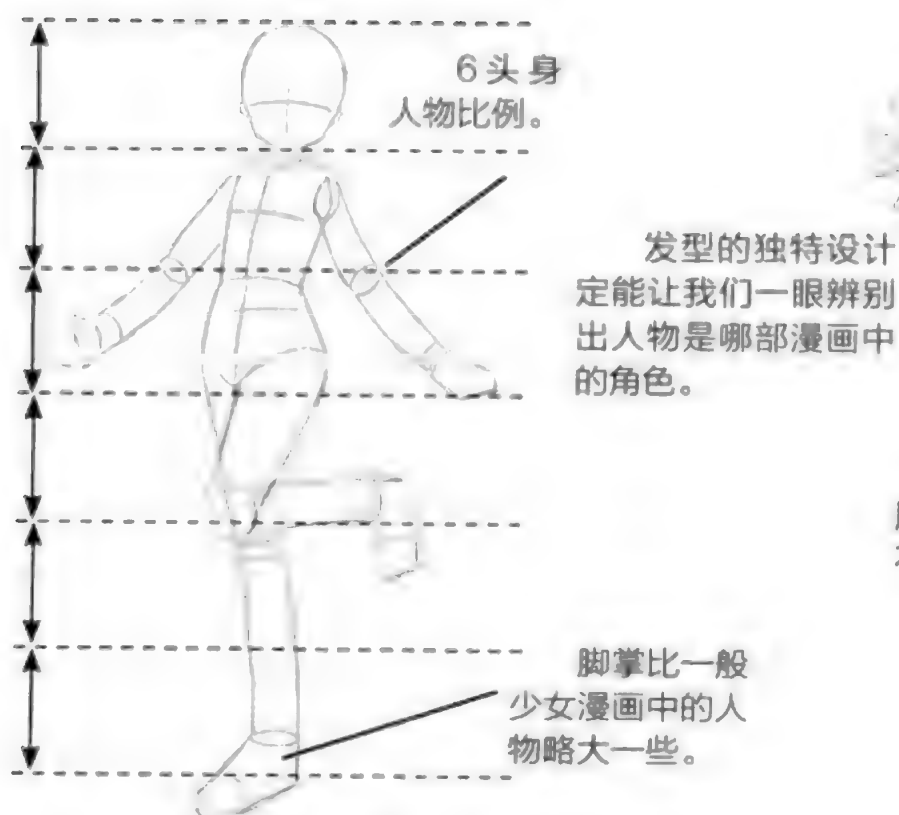




《守护甜心》中的日奈森亚梦



日奈森亚梦的身体比例



樱的身体比例



《魔法少女樱》中的樱

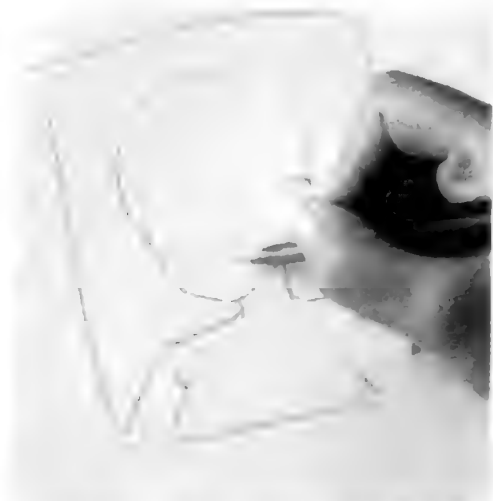
学习了漫画人物的头部与身体的基本画法以及动态表现之后，接下来，我们学习绘制一个完整的漫画人物，了解每一个步骤的画法。

## 绘制人物头部的步骤

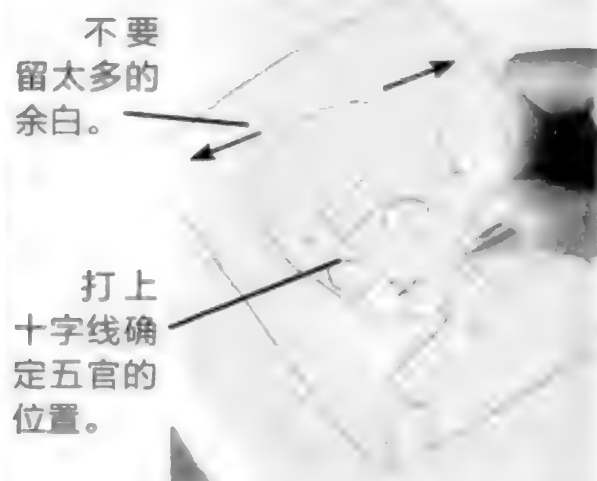
首先，我们来绘制人物的头部。从最基本的十字线、头部结构，再到轮廓、五官、头发，一步步地进行绘制吧！



1 首先画一个框确定绘图范围。



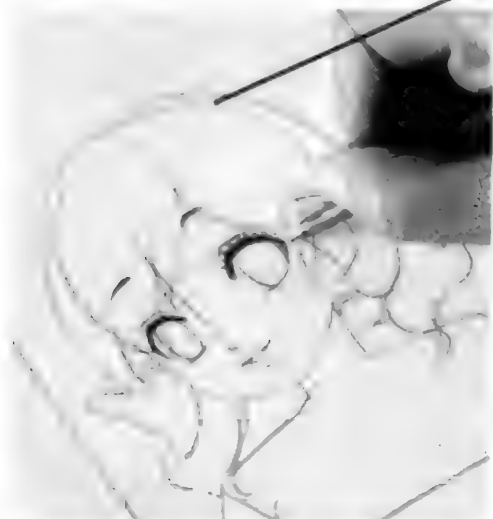
2 画出人物头部的大致轮廓。



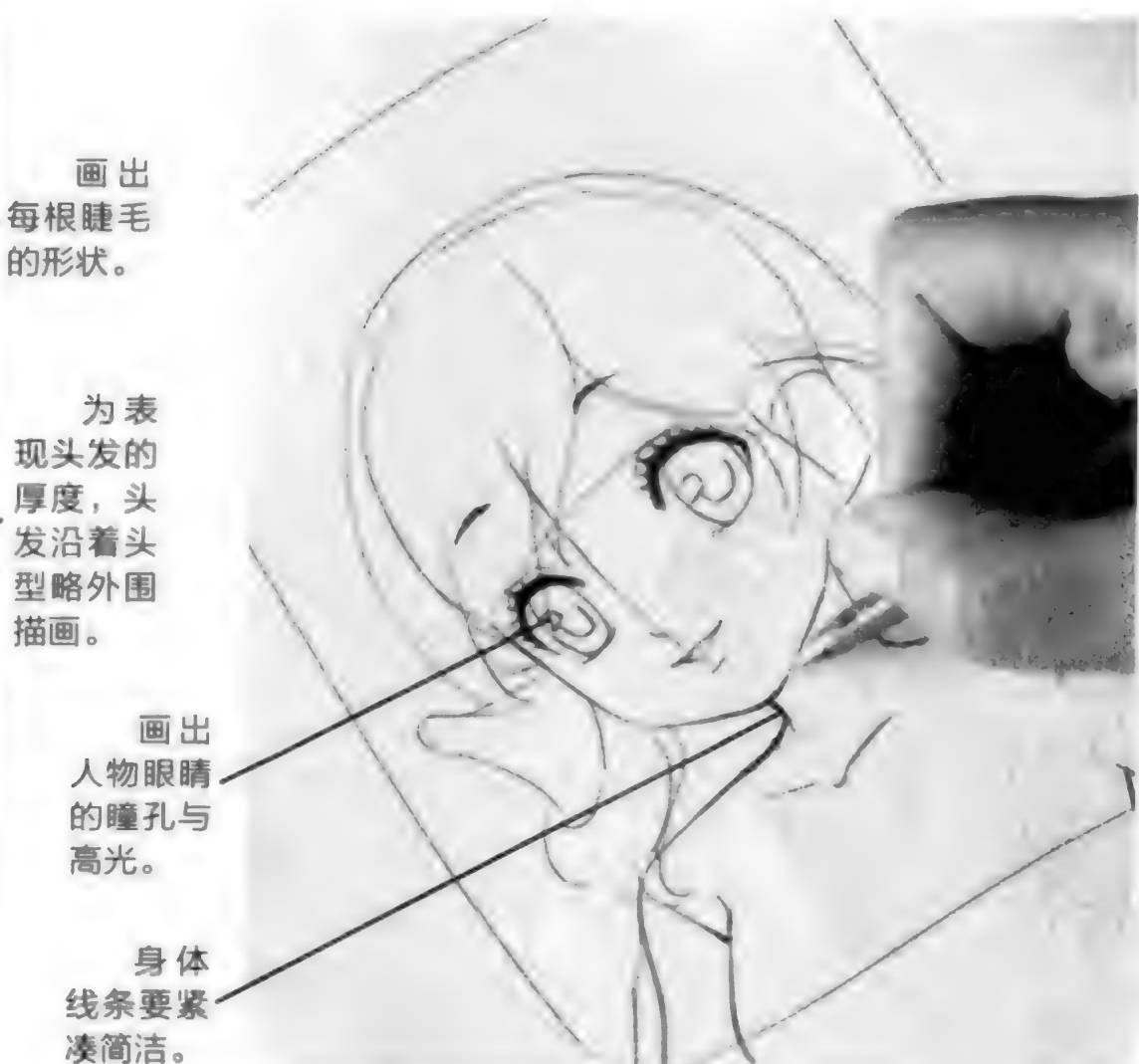
3 画出人物大致的五官和形体。



4 细画五官，完善五官的各个细节。



5 用粗略的线条画出大致的发型轮廓。



6 画出瞳孔，并具体刻画身体部分的线条。



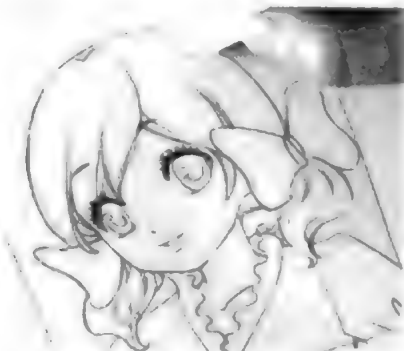
7 画出人物的衣服，衣服内部的结构线可以暂时先不管。



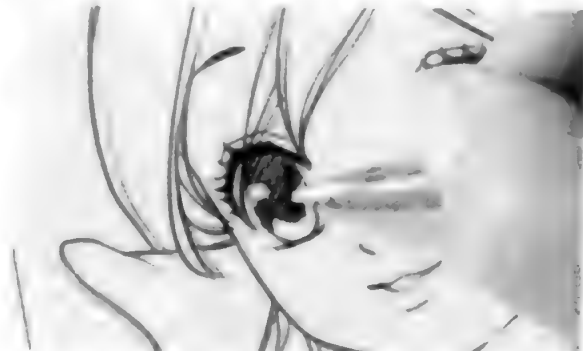
8 用橡皮擦掉五官上的十字线和衣服内部的结构线。



9 继续细化发型部分，同时画出蝴蝶结。



10 擦掉头部的结构线和其他部位的溢出部分。



11 画出瞳孔的黑色部分，并为其其他部位添加阴影。

线条  
可以零散  
但是要尽  
量集中在一  
起。

阴影  
部分要用  
间隔宽一点  
的排线表现。

用铅  
笔排线来  
表现蝴蝶  
结的质感  
与色彩。

### 排线

一般使用排线来表现阴影与重色，注意间隔要规则。

只要按照各个步骤实行，可以很简单地刻画出自己满意的漫画人物。需要注意的是铅笔线的多次修改容易导致线条的凌乱，建议先在脑中刻画出大致人物形象再动笔。



完成图



## 绘制人物全身的步骤

一步步绘制出人物的头部之后，现在让我们来学习人物全身的画法吧！在绘制人物全身时，我们适当画出人物的动态效果，让画面中的角色更有冲击力。



1 首先勾勒出人物的头部轮廓。



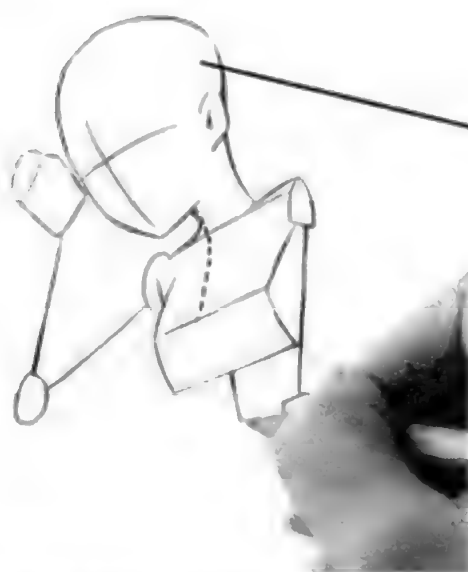
2 用十字线标出五官的大概位置。



5 画出五官的大概位置。



6 具体刻画五官形态。



3 先在脑中设计一个动作，然后根据头部画出身体的大概结构。

以头部为基点  
向下延伸  
绘制身体  
结构。

人物  
的四肢可  
用单线确  
定后再进  
行下一步  
的绘制。



4 根据脑中事先设定好的形象画出全身动态结构。

为嘴唇  
添加厚度与  
层次。



7 确定瞳孔的位置，并调整其他五官的位置与形态。



要根据结构线表现身体的角度。

注意刻画出肌肉的起伏。

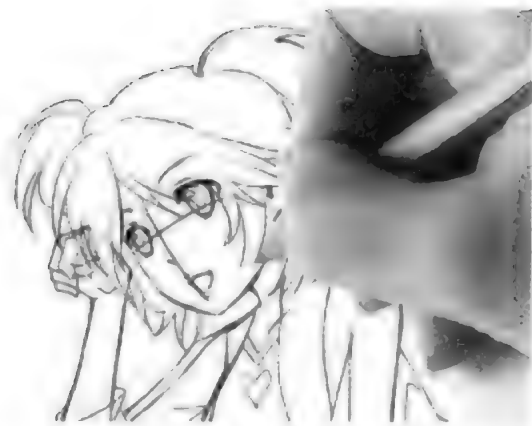
8 根据结构草图画出人物的具体形态。



用简单的曲线表现人物的胸部。

去掉内部结构线，只余下表现外部形状的线条。

9 为了方便下一步的刻画，以及不让线条太过交错杂乱，我们需要先擦掉最初画的结构线。人体的细致结构已经可以替代结构线的作用。继续以身体为基础添加其他部位。



10 画出人物的大致发型。



衣服因为注满空气而飘起来。

11 根据结构设计人物的服饰，要富有动态。



12 画出鞋子的大致形状与结构。



13 根据头发的大致形态，细致刻画发型。



也许会有人觉得画好线条后再去擦辅助线很麻烦，这里教大家一个小窍门。先用橡皮把线条擦得很淡，然后再沿着浅色的线条继续刻画即可。这样既免去了之后擦辅助线不小心擦掉主线的麻烦，又可以保持画面的干净整洁。



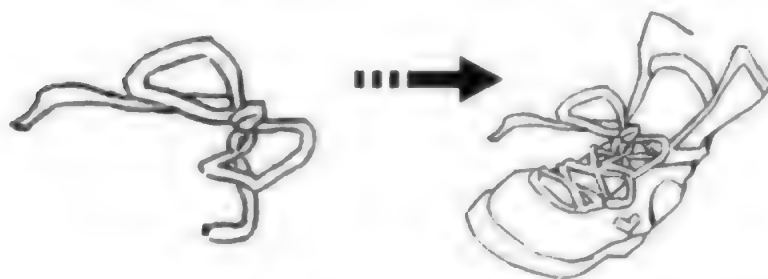
**14** 根据辅助线刻画衣服的结构，根据服饰结构为衣服添加褶皱。



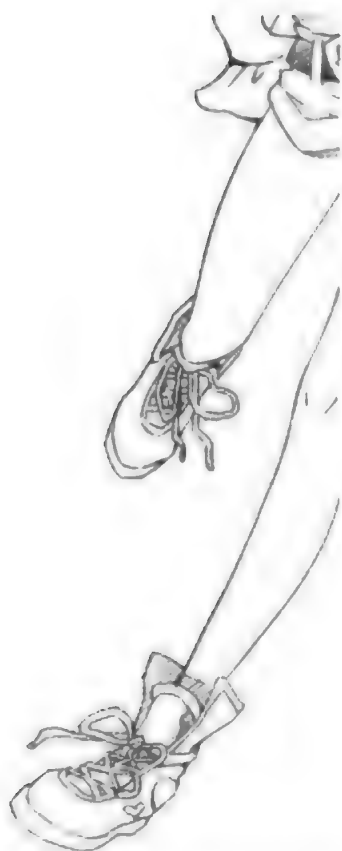
轻飘飘的可爱外套和可爱的花边为角色增添萌感。

短裤更能表现青春活力。

**15** 擦除穿插在衣服线条中的身体辅助线，让衣服看起来是一个整体而不是透明的。



**16** 由于人物的姿势，需要为鞋子上的蝴蝶结赋予动态。



**17** 和衣物的绘制相同，去除脚部的辅助线条，注意鞋子与脚部的衔接。



**18** 设定一个光源，为人物添加阴影与表现瞳孔的高光。



**19** 根据衣物的褶皱添加衣物部分的阴影，以及用排线表现衣服的深色部分。

衣服内部也要添加阴影增加立体感。

为衣服添加深色部分可以平衡人物的色调，均衡分配黑白灰三种色调。



**完成图**

## 第2章

头部的塑造是人物形象魅力的关键，也是人物性格的重要体现。本章将从人物的面部特征、五官、发型等方面进行讲解，并通过对人物特征的分析，帮助读者掌握人物塑造的方法。



## 塑造有魅力的人物头部



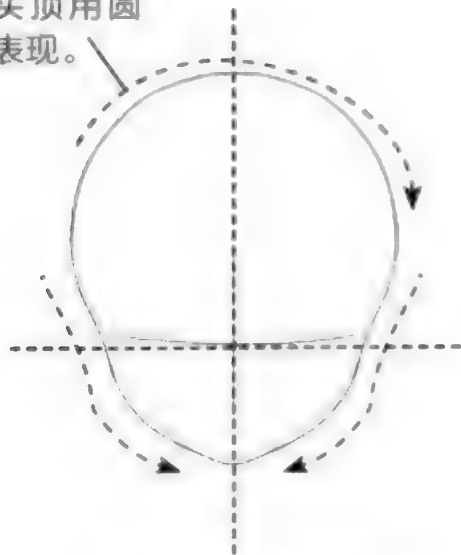
学习绘制头部，首先需要学习头部轮廓的画法，接着根据角度的变换学习绘制不同角度的头部。再通过“三庭五眼”的比例，掌握五官的分布与画法。

## 头部的外形归纳

头部可以理解成是由一个正圆形和带有尖角的半圆形组成的，整个头部最有变化的部分就是下颚。

### 头部的基本结构

头顶用圆弧线表现。



正面头部的结构

头部是由不能动的颅部和可以动的下颚组成的，下半部分的头部左右对称且呈倒置的鸡蛋状，我们可以抓住这个特点来绘制。

眼睛的位置大概在面部中间，具体位置视人物的实际情况而定。



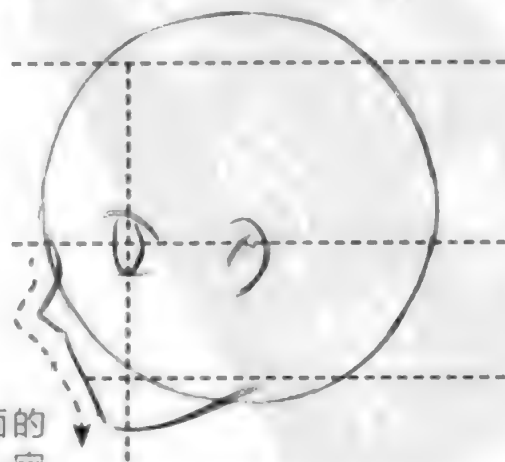
正面头部的形状

注意鼻子是高出面部的。



侧面头部的形状

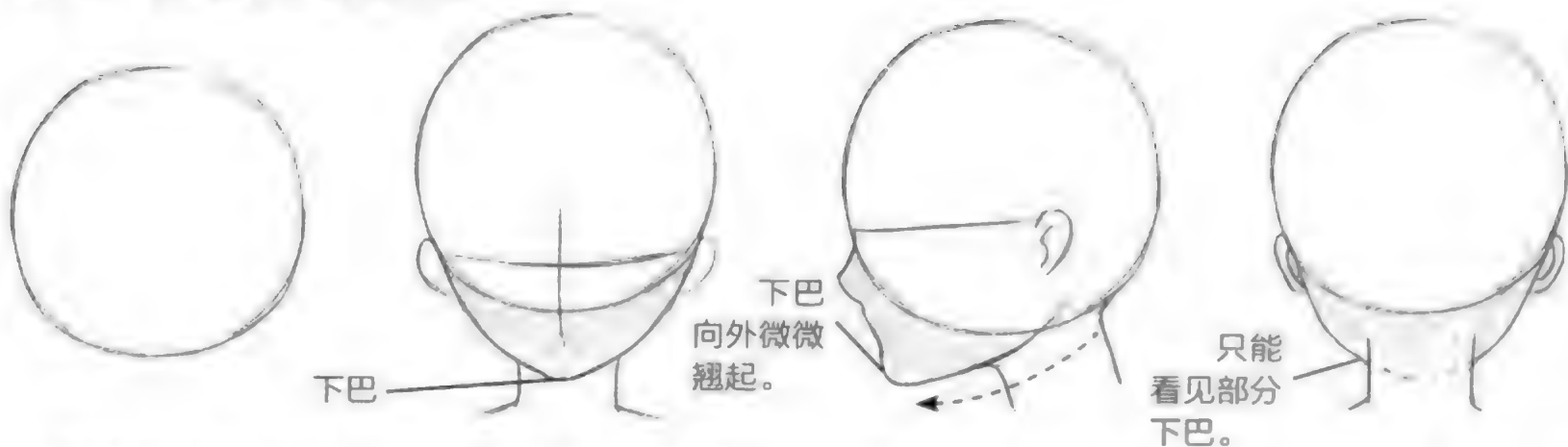
侧面的头部可以看成是一个三角形和一个圆的组合体，眼睛依然位于中线上，耳朵和眼睛在一个水平线上。



侧面的五官有一定的幅度。

侧面头部的结构

## 头部不同角度的绘制方法



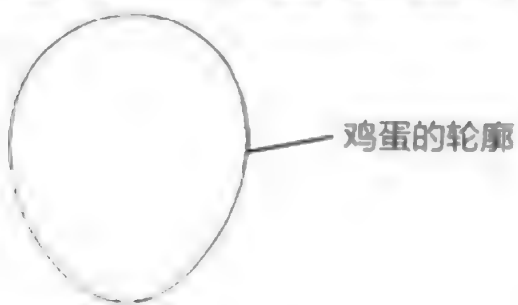
圆圈是绘制人物头部最基本的几何图形。

正面的脸部可以通过圆圈在下面添加出下巴的轮廓。

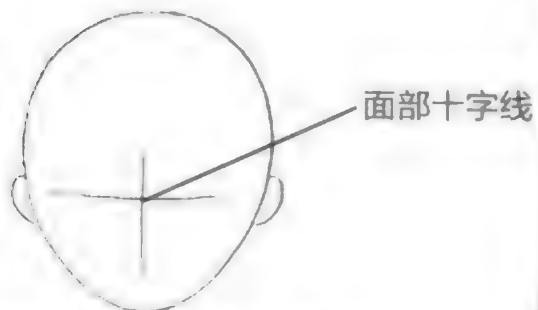
侧面时，在圆圈的一侧画出脸部轮廓及下巴，颈部倾斜。

背面时，要在圆圈下方画出明显的颈部和耳背。

## 利用画鸡蛋的方法绘制漫画人物的头部



1 画出一个椭圆形，类似于鸡蛋的轮廓。



2 通过画出的轮廓，直接添加出十字线和耳朵。



3 根据头部的轮廓画出五官和头发。



完成图

## 五官的定位方法

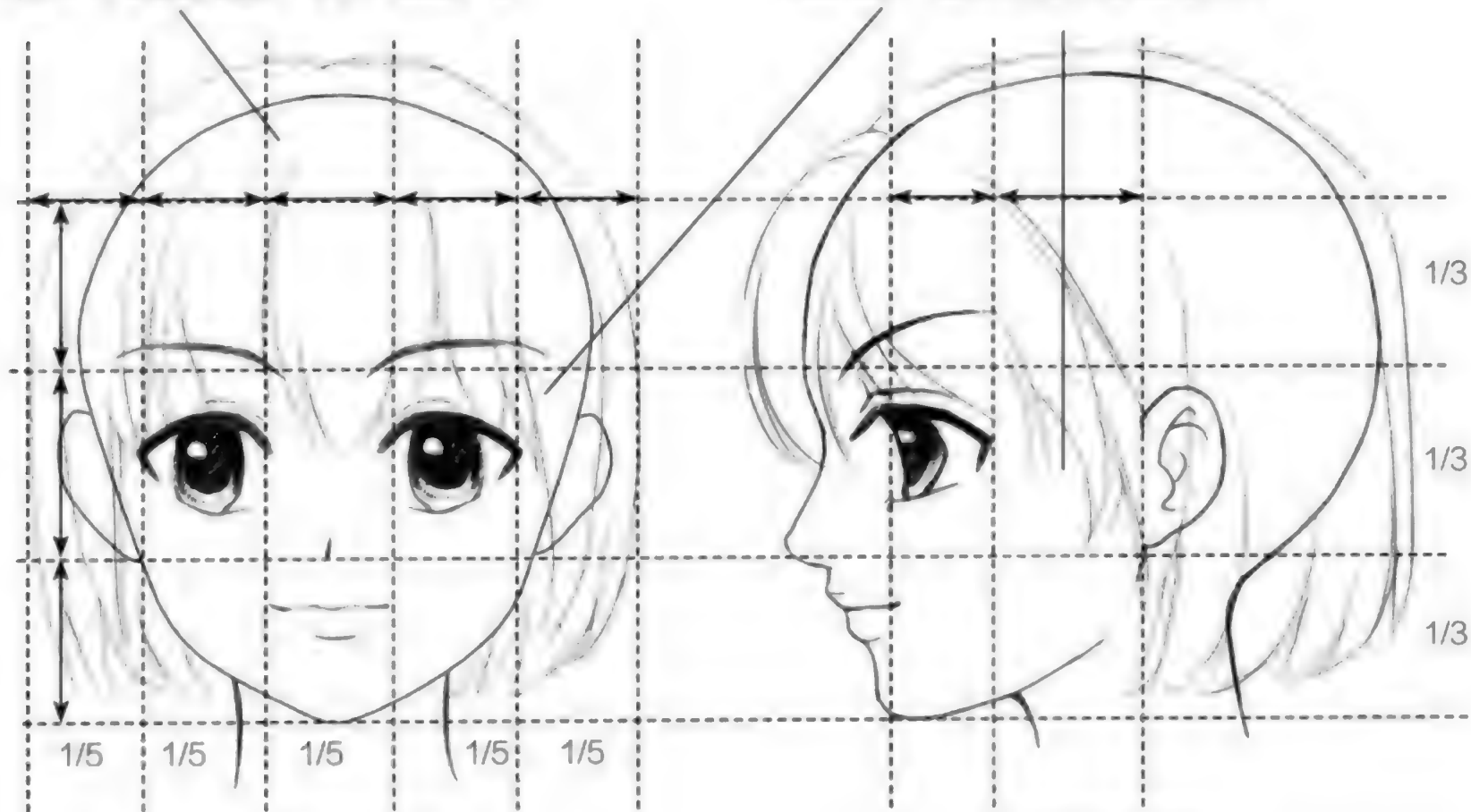
为了更好地绘制面部五官，总结出了一个“三庭五眼”的比例分布。因此，在绘制五官之前，我们首先需要掌握的是面部五官的定位。

### 什么是三庭五眼

“三庭五眼”是人的脸长与脸宽的标准比例，在绘制写实的人物时，可以根据这样的标准来进行绘制。

将面部横向分为5份，之间的间距刚好是一个眼睛的宽度，称为“五眼”。

眼角到耳朵的距离根据正面和侧面不同的角度，宽度会发生视觉上的变化。



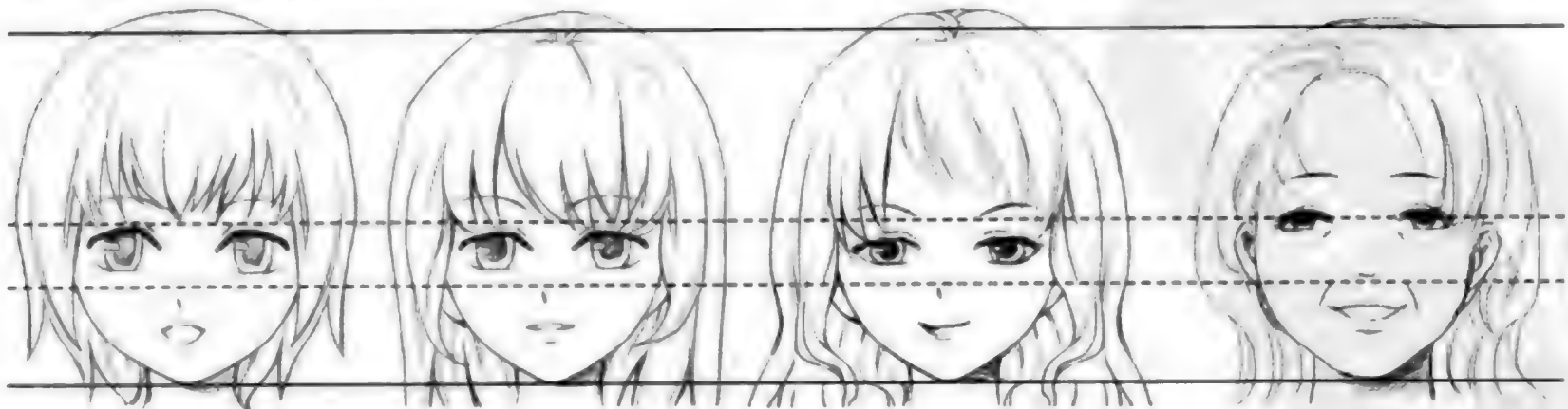
人物正面

人物侧面

发际线到眉端连线；眉端到鼻翼下缘；鼻翼下缘到下巴尖，上中下恰好各占1/3，称为“三庭”。

侧面眼睛宽度变窄，但“三庭”的比例分布规律同样适用。

### 不同年龄段人物五官的变化



年龄较小的人物眼睛占面部比例较大，五官看上去十分紧凑。

青少年眼睛缩小，面部会因为眼睛外形的变化而显得成熟。

成年人眼睛变得细长，眉毛和眼睛在面部的位置上移。

随着年龄的增长，人物的皮肤会松弛，眼角和嘴角会下垂，发际线也会后移。

## 不同角度的头部

在漫画中，除了正面角度的头部之外，人物还经常会有不同的头部角度出现，例如正侧面、1/4侧面、半侧面、3/4侧面以及背面。每一个角度下的头部轮廓都不一样，而绘制方法也会发生变化。

### 正面头部的绘制

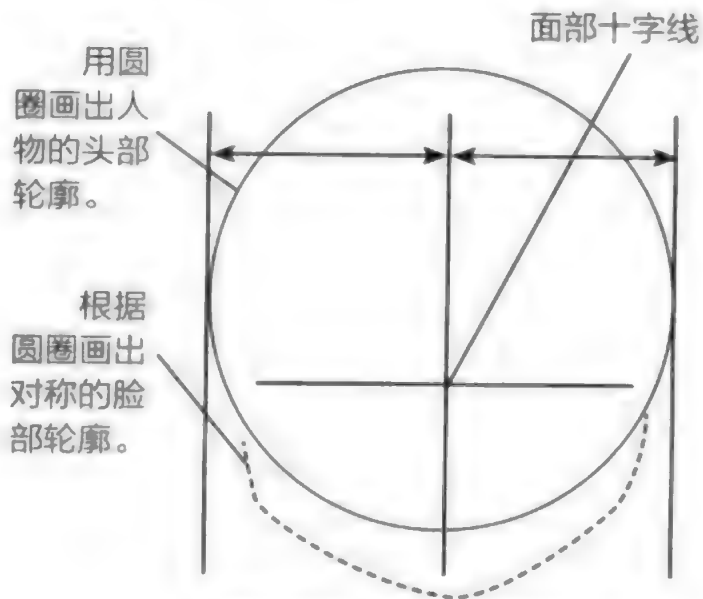
根据人物的不同表现，头部的方向会发生变化，根据几何体我们可以绘制出不同角度的人物头部。



人物的脸部左右对称。

#### 人物正面的头部

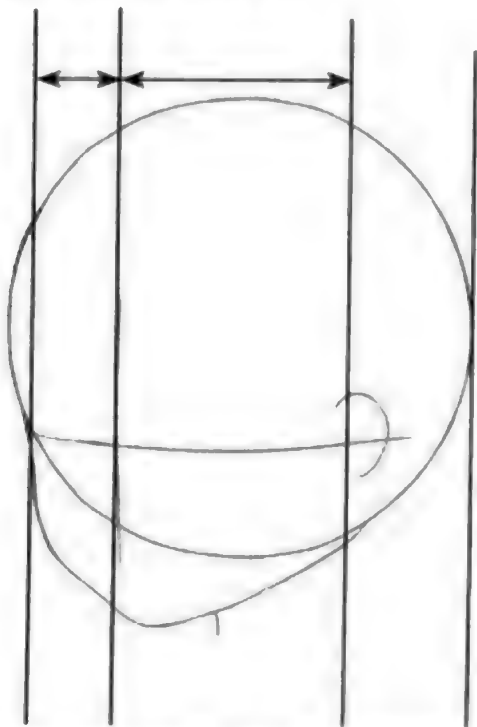
正面时，人物的头部可以从鼻梁部位画一条垂直线，垂直线的两边是对称的。



#### 几何体表现正面头部

根据面部，从鼻子到下巴尖的位置画一条垂直线，刚好把人物的头部等分为两部分。

### 侧面头部的绘制



#### 1/4侧面头部结构分析

当人物的面部出现角度的透视时，根据面部中心线，面部两边不等分。



侧面的眼睛变小。

嘴巴根据头部的角度变化而产生了透视变化。

后脑勺和头发的表现面积很大。

#### 1/4侧面的头部

1/4侧面的人物头部“面”的表现大概为1/2左右。

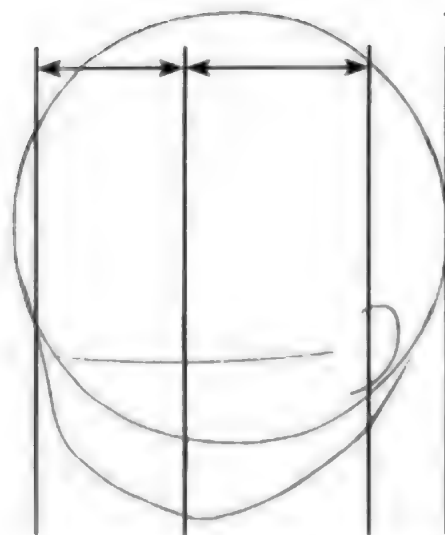


左右眼睛出现大小的变化。



面部不平分。

### 3/4侧面的头部



### 3/4侧面头部结构分析

当人物的面部处于3/4侧面时，根据面部中心线，面部两边不等分。

正侧面人物面部轮廓凹凸表现明显。

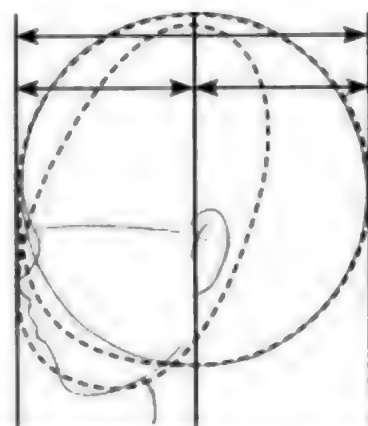


耳朵位置

头发和面部表现基本各一半。

正侧面时，人物的鼻子和嘴巴的外形起伏比在其他角度下要明显许多。

### 正侧面的头部



### 正侧面头部结构分析

人物面部处于正侧面时，头部可以通过圆圈和椭圆形来绘制。根据圆圈等分头部，耳朵位于中心线上，面部表现在一侧。

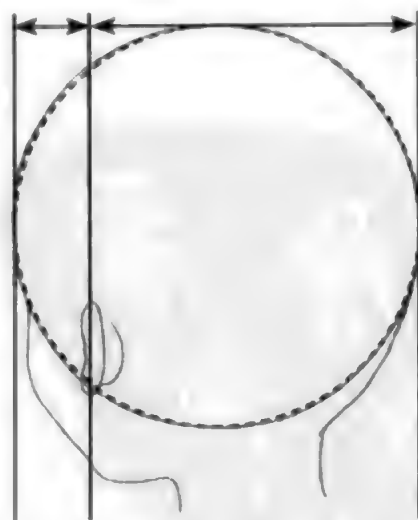
部分前额的头发

脸蛋

后面的头发表现

人物的头部以背面表现时，只会看见后脑勺的部分。有时我们也可以微微调整一些角度，表现出部分脸部的轮廓。

### 侧背面的头部



### 侧背面头部结构分析

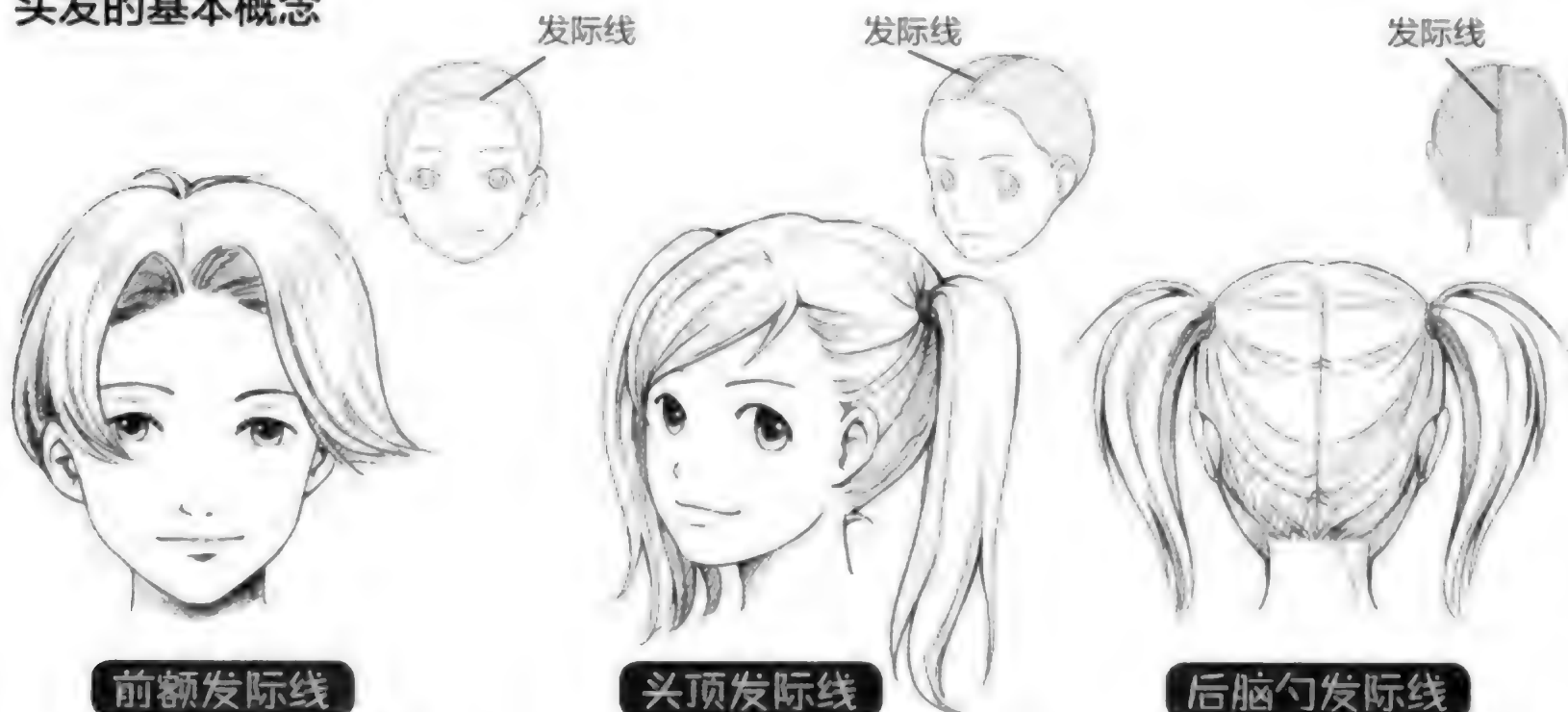
侧背面时，人物的头部可以通过圆圈来绘制，耳朵和部分的脸蛋轮廓在一侧表现出少许。

在漫画中头发是用线条来表现的，在了解头发的质感后通过归纳和选择适合的线条就能够很容易地将头发表现出来。

## 头发的生长状态

头发以头皮为依托，头皮上有无数用于头发生长的小孔，我们称之为毛囊，每一个毛囊里都能长出一根或一根以上的头发。头发有一定的粗细和韧度，头发越短越显得硬，越长越显得柔软。

### 头发的基本概念



#### 前额发际线

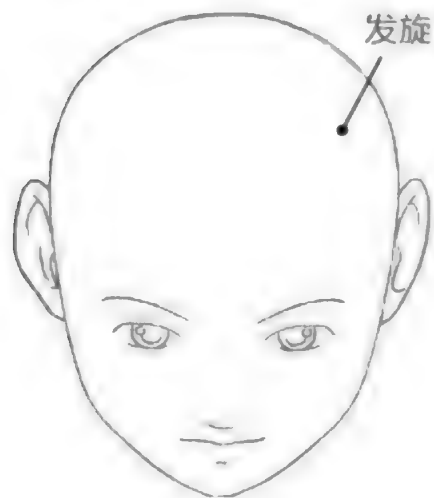
前额的发际线是固定的，人物长出的头发不会超过前额的发际线。

#### 头顶发际线

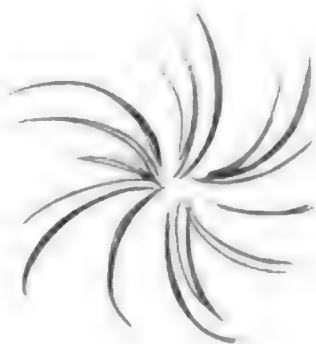
头顶发际线的位置根据人物发型的不同而产生变化。

#### 后脑勺发际线

头发被平分成两部分扎起，在头部中间分出一条发际线。



人物的头发是根据发旋的位置来绘制的，在通常情况下，每个人的头部只会会有一个发旋。

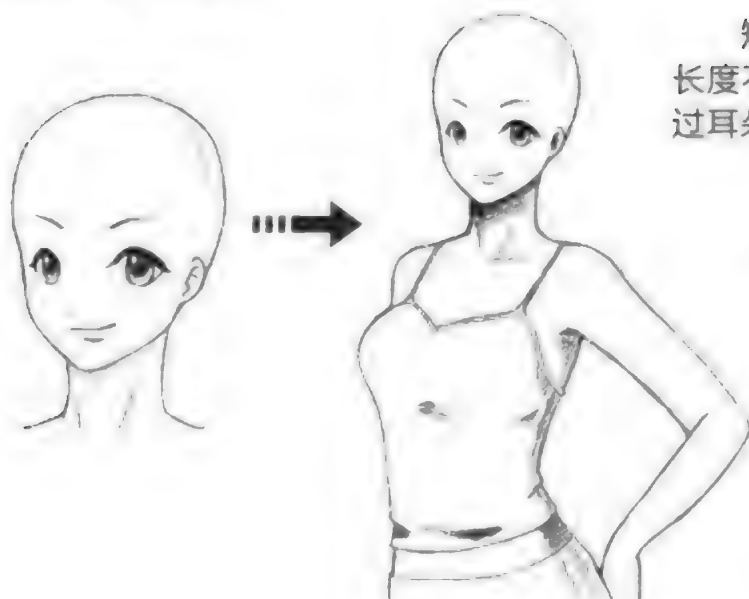


发旋以一点为中心，表现头发的线条向四周旋转绘制。



#### 头发的发旋

## 头发的长度设定



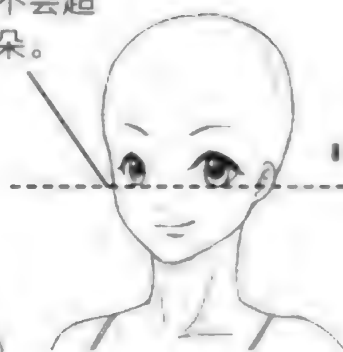
**光头**

头部以光头的形式表现的时候，可以在头顶侧面画出高光。



**高光表现**

短发的长度不会超过耳朵。



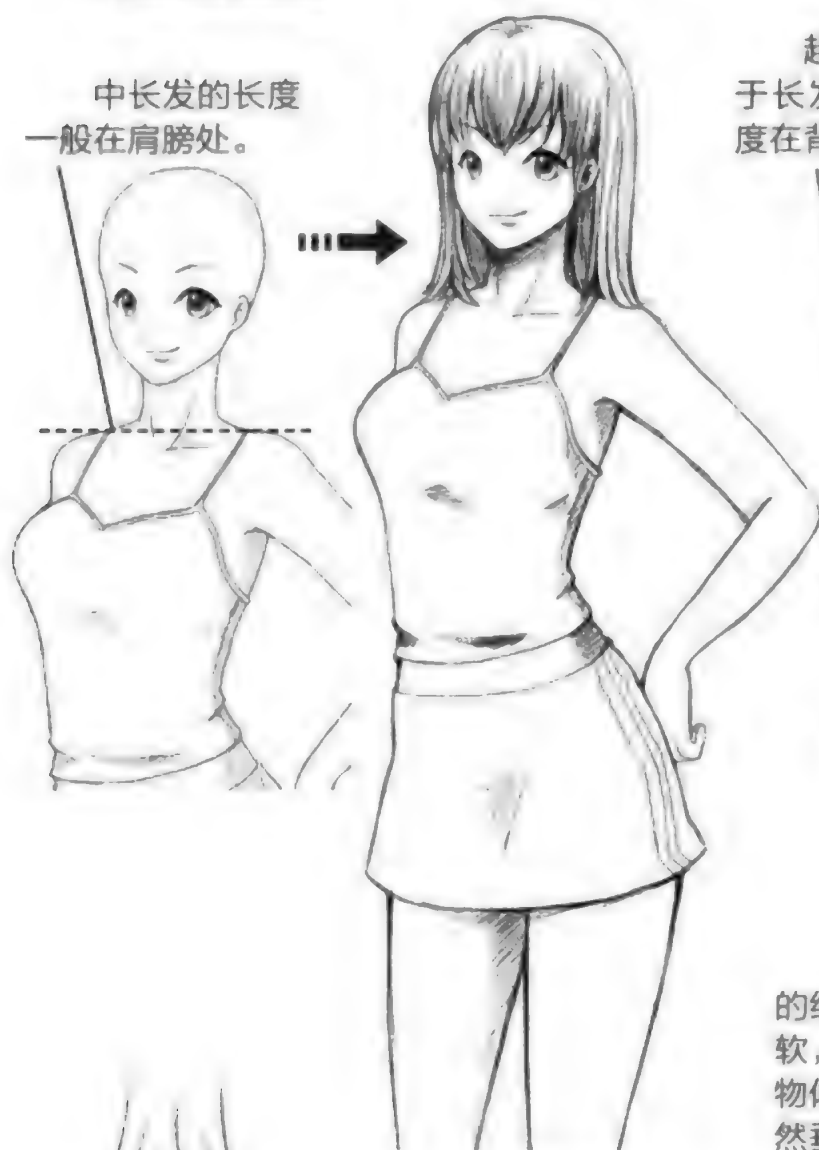
短发的线条表现比较硬。

**短发**

短发的人物看上去会更加的精神干练，女性留短发看起来会有一种中性美。



**短发的表现**



中长发的长度一般在肩膀处。

超过肩膀的头发都属于长发，最常见的长发长度在背部或腰部位置。



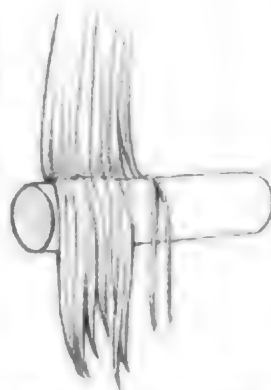
**中长发**

位于肩膀位置的中长发会因为长期在肩膀上触碰而卷起。



**中长发的表现**

长发的线条柔软，遇到物体会自然垂搭在上面。



**长发**

长发能表现出飘逸和柔顺的感觉，可以加强女性的柔美感。

**长发的表现**

## 如何画出自然好看的头发

想要画出漂亮自然的头发首先要了解头发的生长规律和质感状态,然后选用不同的线条来表现不同质感的头发,当然在开始画之前还需要了解头发的长度、厚度和造型等等。

### 掌握头发的厚度

漂亮的发型是表现人物必不可少的。



发量的三个基准



少发量结构图

发量较少的人物头发与头部间距较小。



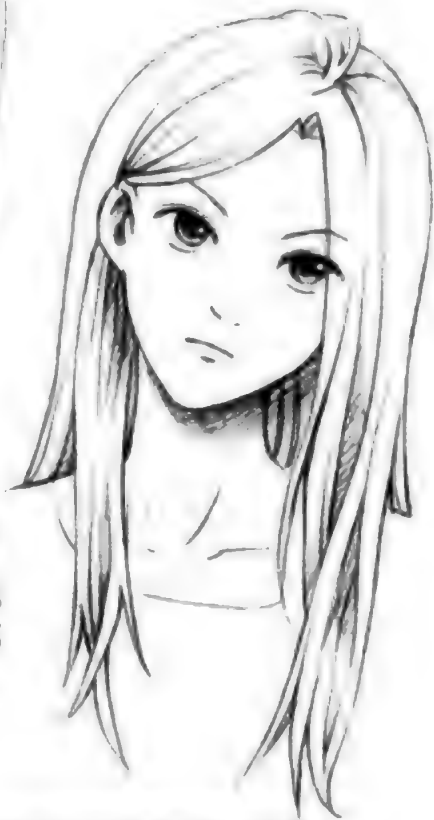
少发量效果图

### 不同发型的绘制步骤



中等发量结构图

在一般情况下,人物的头发都是中等发量表现。



中等发量效果图



多发量结构图

多发量的人物头发整体会给人一种蓬松感。



多发量效果图



## 了解头发的质感变化

头发是运用线条绘制的，通过线条的不同变化，头发的质感也会受到影响。



直发柔  
顺自然。

### 直发表现

绘制直发时线条需要尽量流畅，但是因为头发本身带有弹性，所以尽管是直发线条也要微微带弧度。



卷发弯  
曲有韧性。

发尾微  
微上翘。

### 卷发表现

和直发不同，卷发需要线条的波动比较大。发型越卷，线条的起伏越频繁。



### 直发与卷发的组合

平直的  
线条

曲线



### 小卷发

小波  
浪线



### 大波浪卷发

大波  
浪线

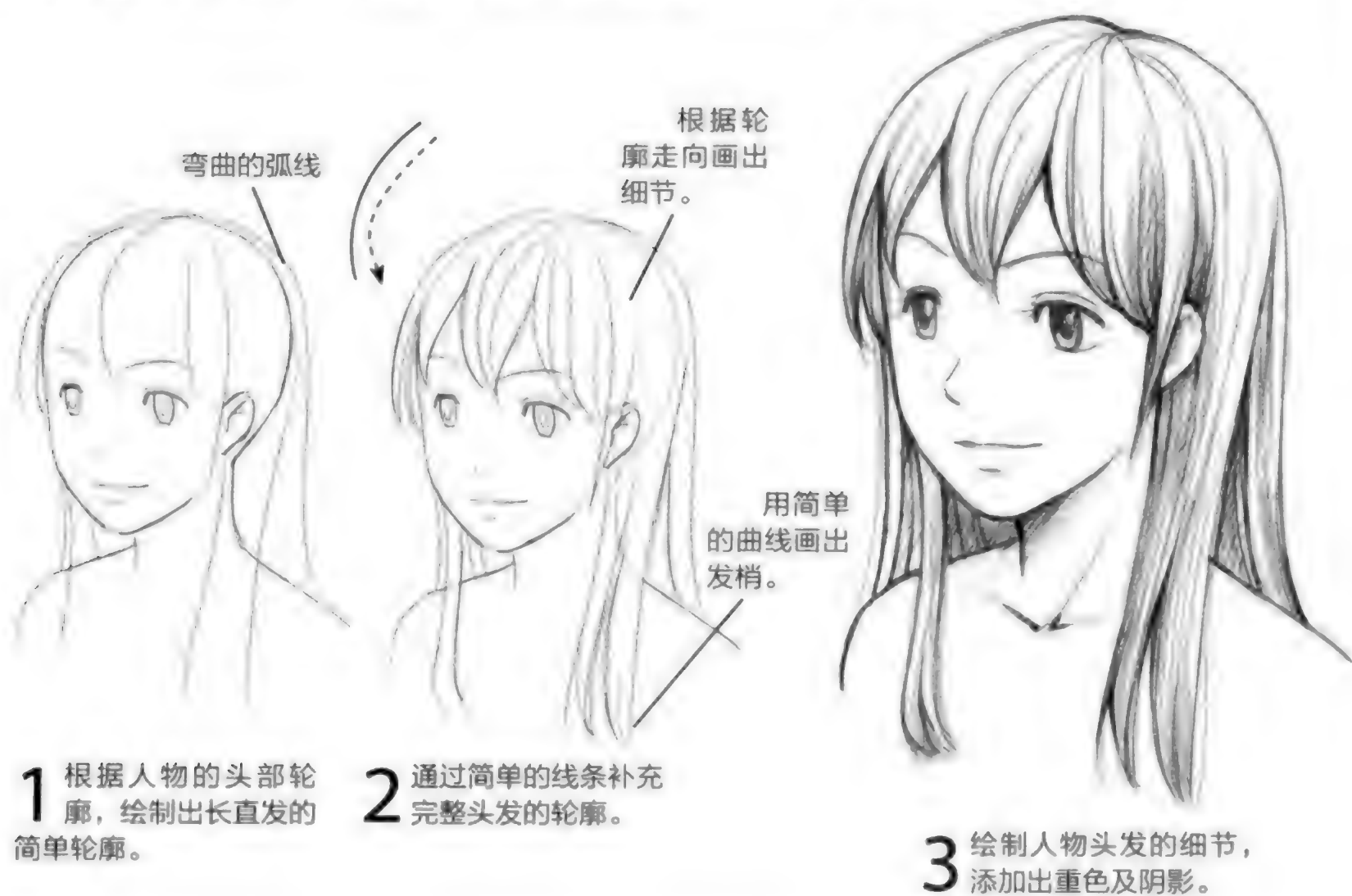


### 螺旋卷发

折线

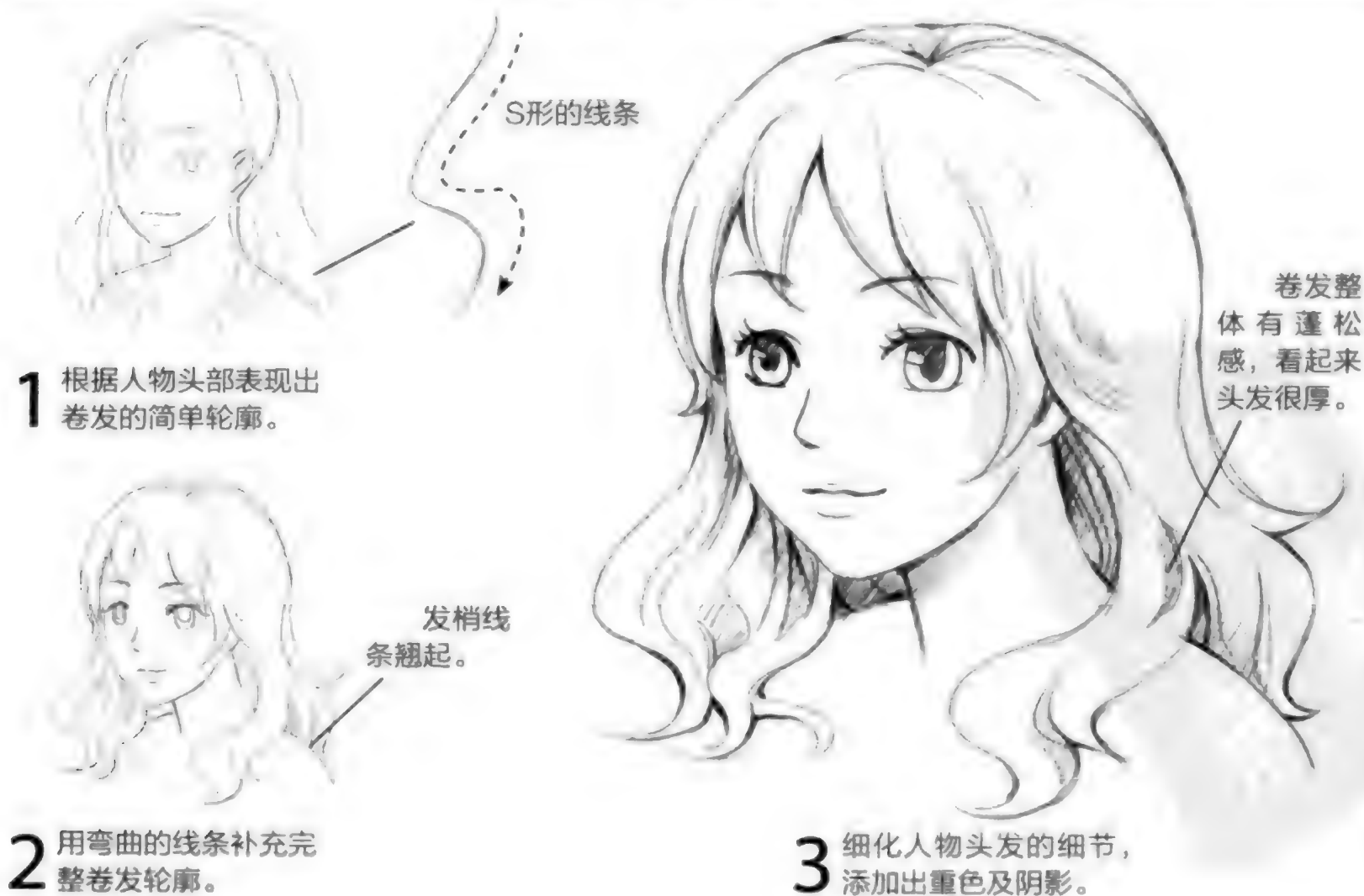
## 绘制直发的方法

在绘制直发时，用比较平直的曲线绘制，而不是坚硬的直线。



## 绘制卷发的方法

在绘制卷发时，注意线条的弯曲，可以通过打圈的方式绘制出大波浪效果。



## 简单地表现头发的色调

表现头发色调的方法有很多, 我们可以将头发的色调简单归纳成四种颜色, 分别是白发、金发、灰发和黑发。

### 白色头发的表现方法

白色的头发通过线条和留白表现出颜色, 淡淡的排线表现头发的阴影, 主要起到突出头发层次感的作用。



画出头发的轮廓。 根据轮廓画出细节线。

大面积的留白

头发  
背光面有  
阴影。



白色短发少女

### 金色头发的表现方法

金色属于浅色系头发, 在绘制时可以适当地增加一些排线来表现出灰度, 通过灰度来反映金发的高光。



画出头发的基本轮廓。 通过排线留白表现出高光。

留白

高光表现

暗部的阴影



金色中长发少女

## 灰色头发的表现方法

灰色的头发整体都会有灰度的表现，通过密集的排线可以画出头发的灰度，通过留白可以表现出高光。



画出头发的基本轮廓。

用密集的排线画出灰度。

灰色长发少女

## 黑色头发的表现方法

黑色的头发属于深色系头发，在绘制时可以落笔重一些，用密集的排线表现出黑色的头发丝，并通过留白表现出高光。



画出头发的基本轮廓。

用密集的排线表现出黑色头发。

黑色马尾少女



## 表现金色天使圈的方法

卷曲的  
长发更容易  
表现出头发  
的光泽。



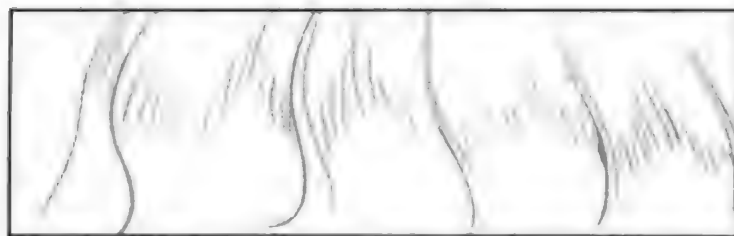
1 画出人物头部的完整轮廓。



2 注意人物头部的轮廓，找出头顶高光的位置。



3 运用排线，画出天使圈，注意落笔不能太重否则会失去光感的效果。



运用排线的方法画出天使圈效果。



天使圈

高光表现

### 金发少女

金色的头发在漫画中通过较轻的排线表现颜色，天使圈是金发的特点之一，一般位于头顶，主要是表现金发的高光。

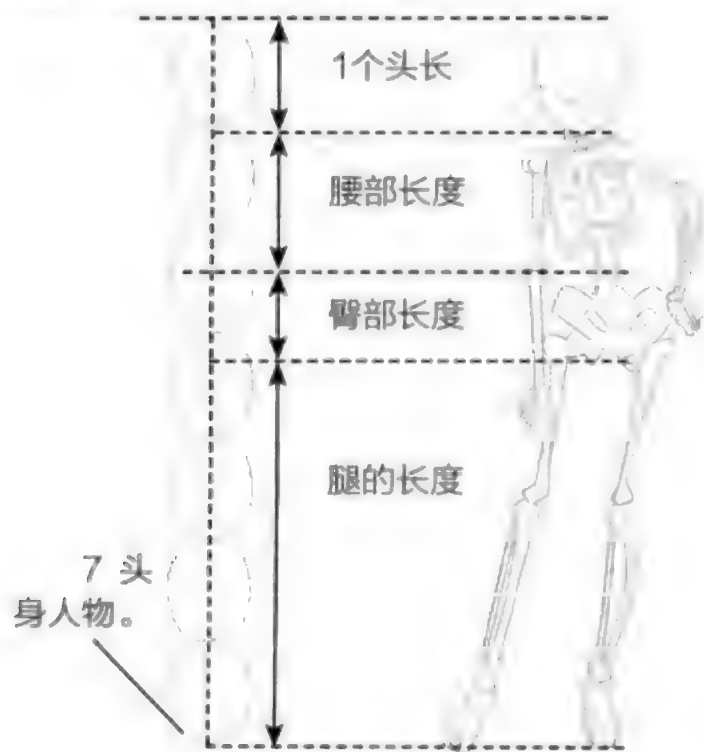
## 不同角度的身体

在学习了骨骼的组合以及肌肉的分布之后, 让我们试着绘制不同角度的身体。人体在不同的角度下, 身体各部位的表现都各不相同。

### 正面角度身体的基本形态



### 正面角度身体的画法



1 先确定人物的头身。

2 根据头身画出正面人物的大致骨架。

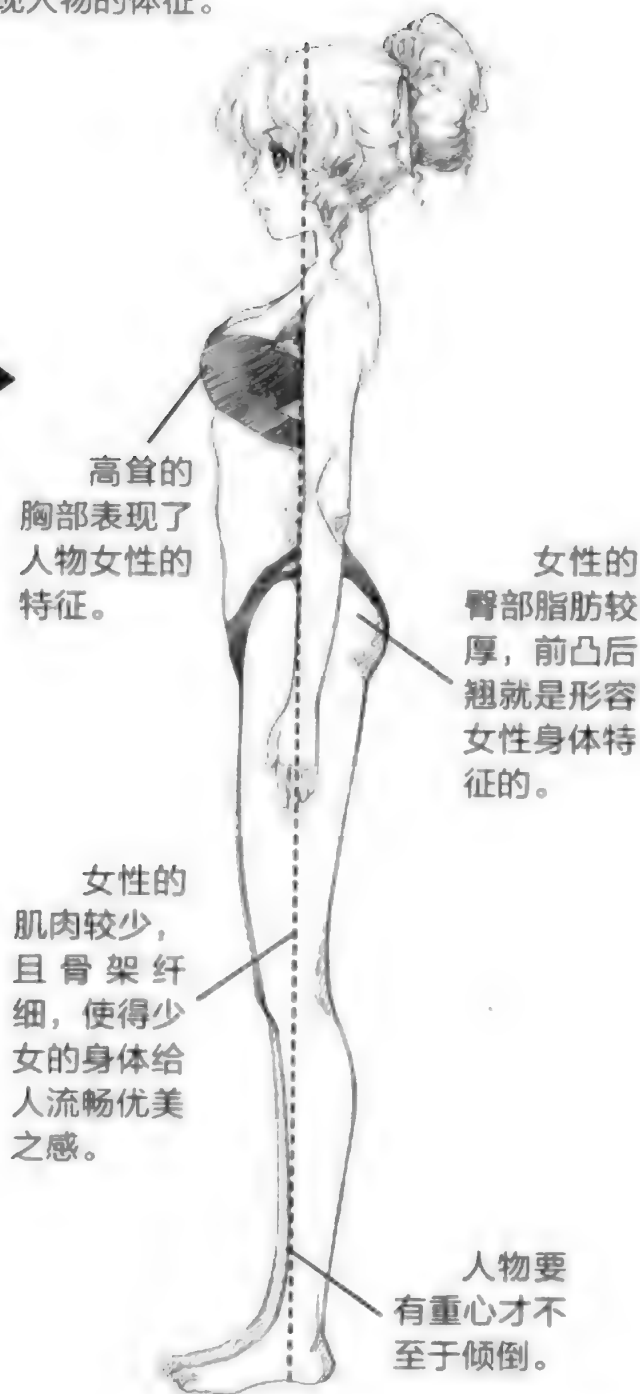
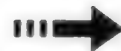
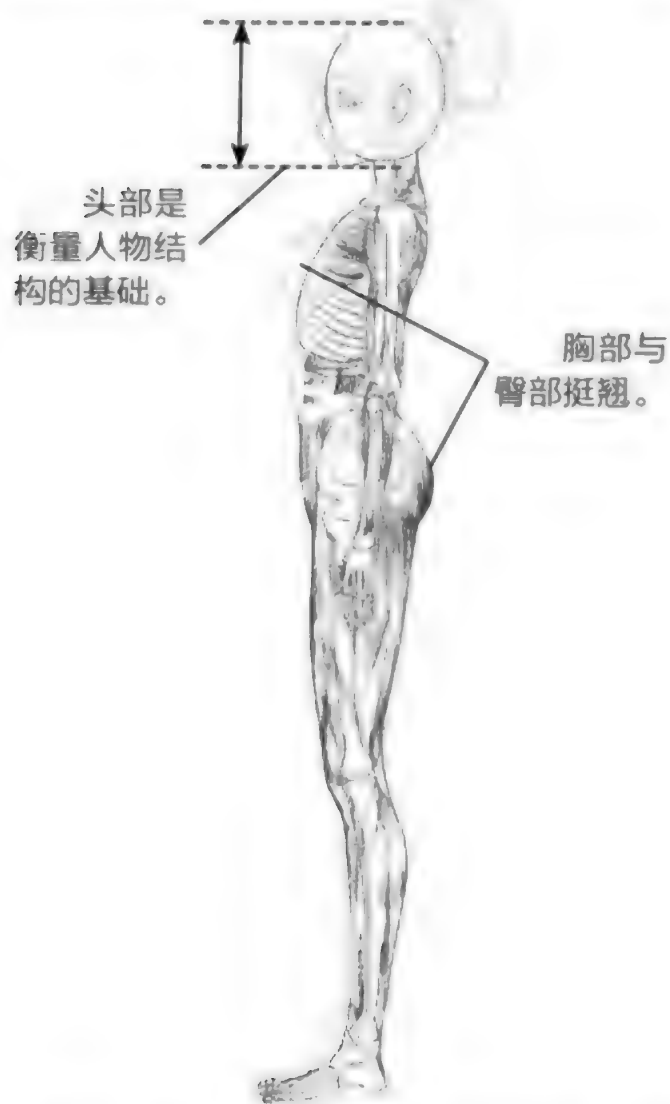


3 再根据骨架画出人物正面的肌肉起伏。

4 以步骤3为基础画出人物正面的具体形态。

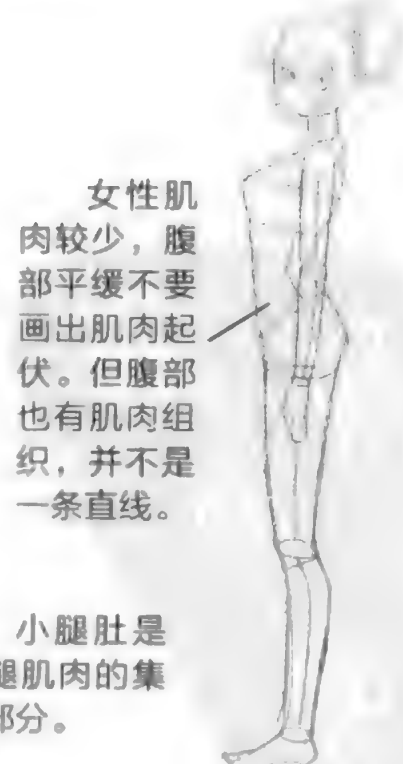
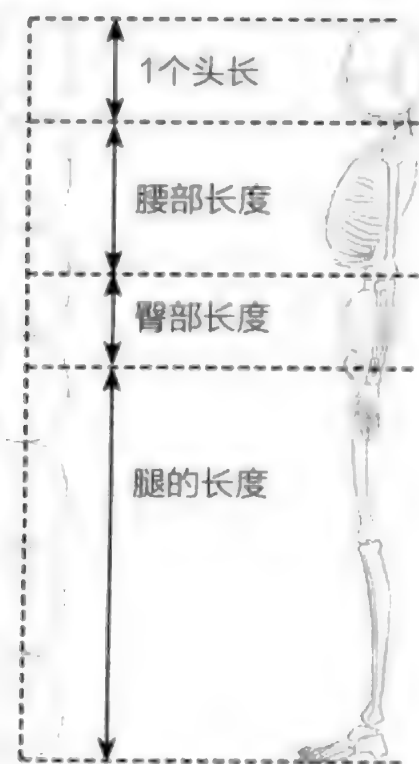
## 侧面角度身体的基本形态

侧面要注意表现人物的体征。



侧面人物比正面更能体现人物的体征。例如女性高耸的胸部与挺翘的臀部，男性则是厚实的胸肌与紧实的窄臀。

## 侧面角度身体的画法



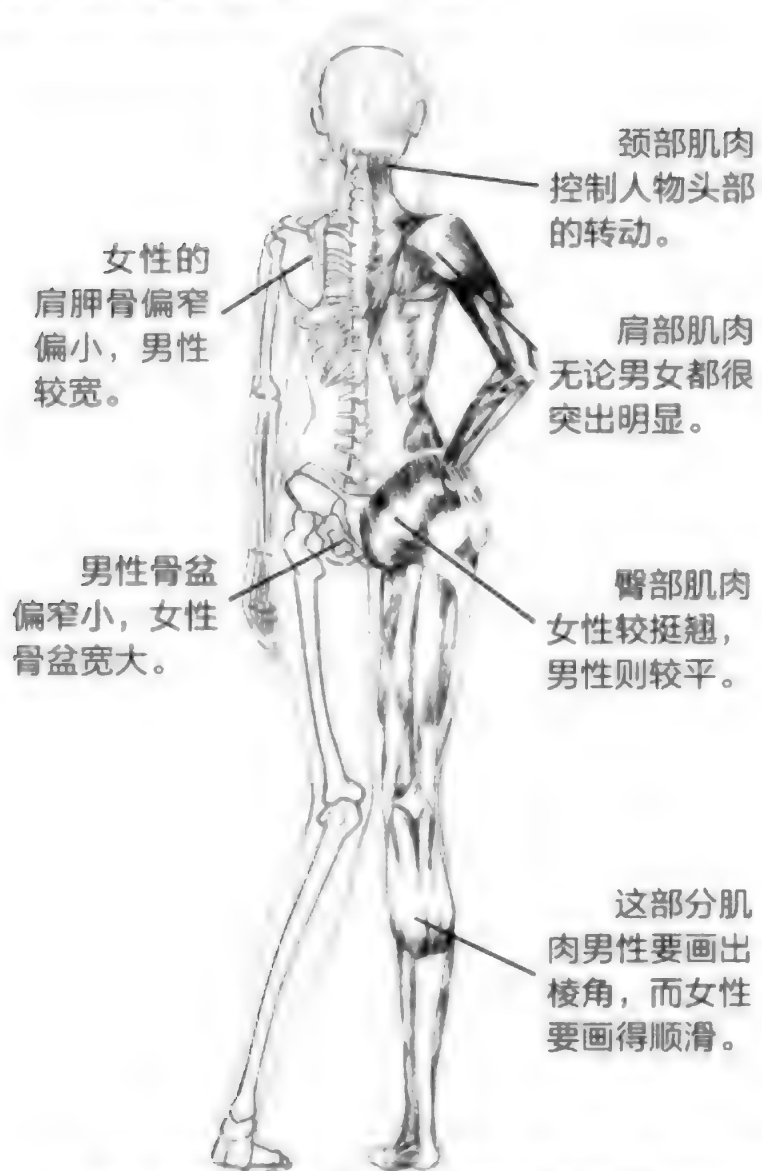
1 确定人物的头身比。

2 根据头身画出侧面人物的大致骨架。

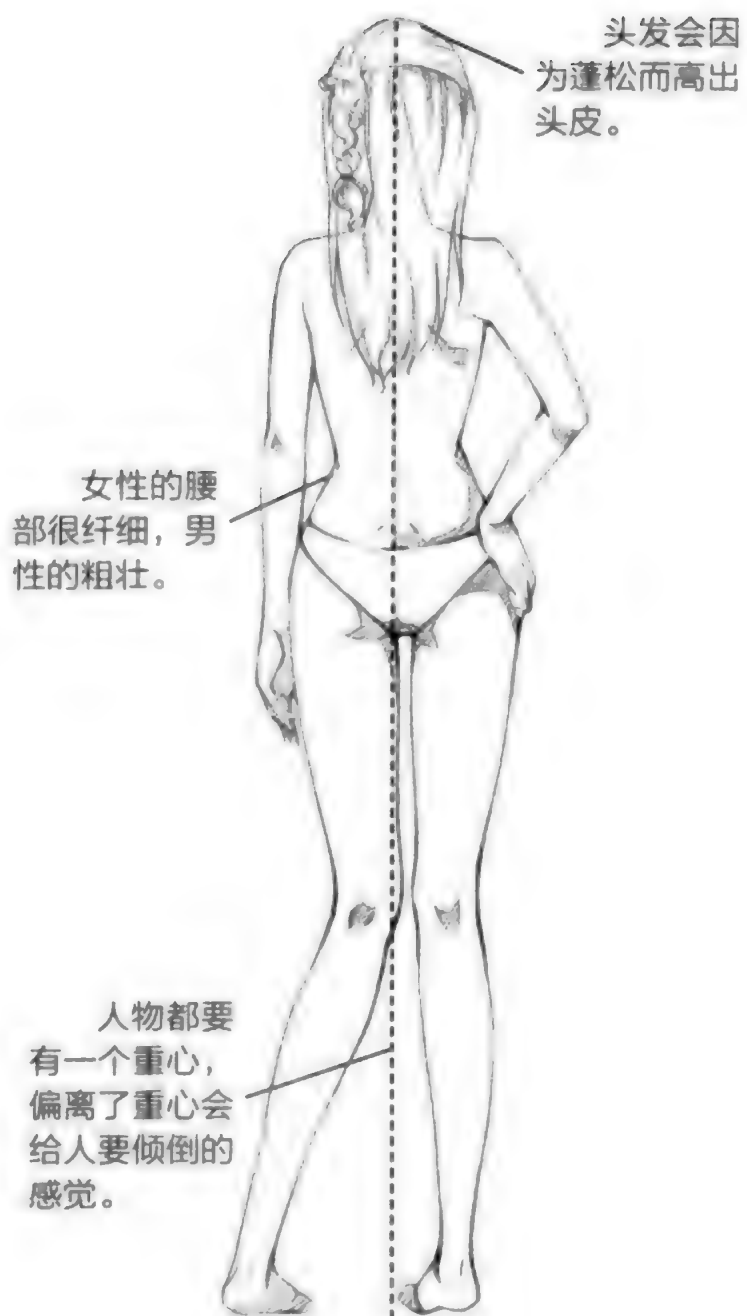
3 再根据骨架画出人物侧面的肌肉起伏。

4 以步骤3为基础画出人物侧面的具体形态。

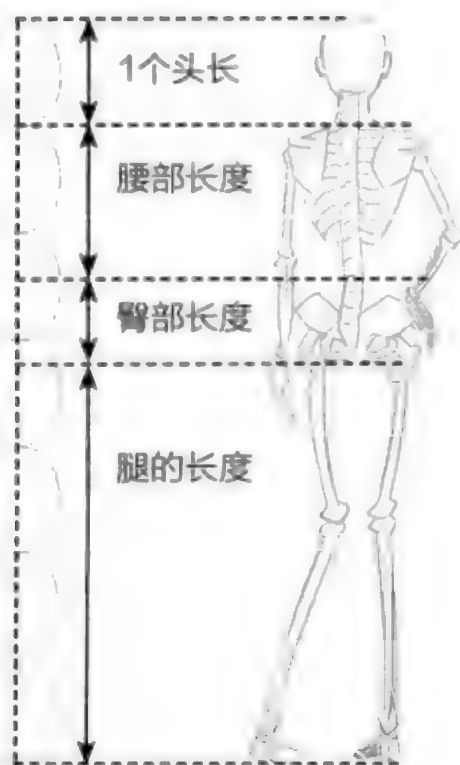
## 背面角度身体的基本形态



人物的背面结构较正面结构更为简单，女性的背面腰肢纤细、臀部挺翘，男性则是背部宽厚、腰部粗壮，且臀部较窄。



## 背面角度身体的画法



**1** 确定人物的头身。

**2** 根据头身画出背面人物的大致骨架。



**3** 再根据骨架画出人物背面的肌肉起伏。

**4** 画出人物的具体形态。



## 瘦弱型女性的绘制要点



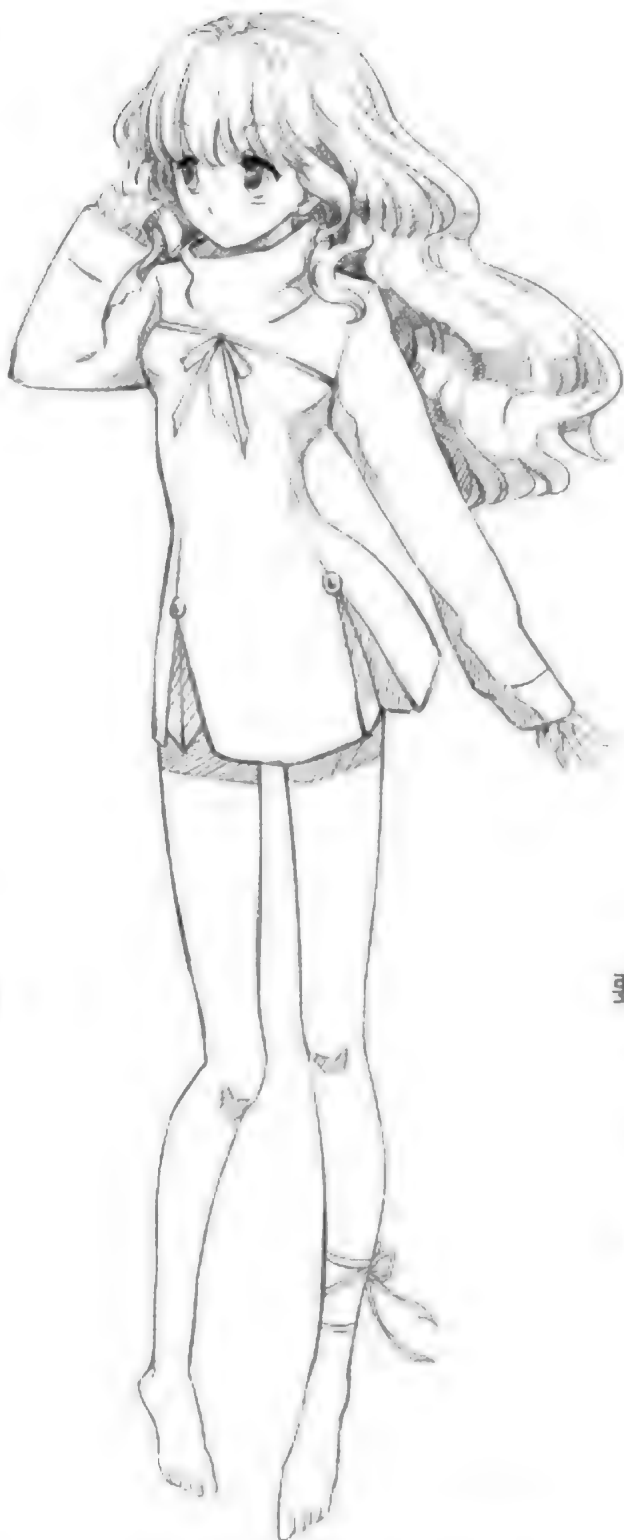
1 大概画出手的轮廓。



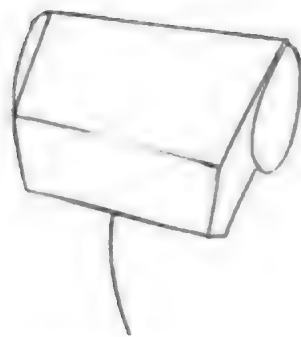
2 根据结构画出手部。注意手掌要细长，手指要纤细。



3 与手掌连接的腕部是手臂部分最细的部位。



绘制瘦弱型女性时，要注意四肢必须纤细，腰部要纤瘦。



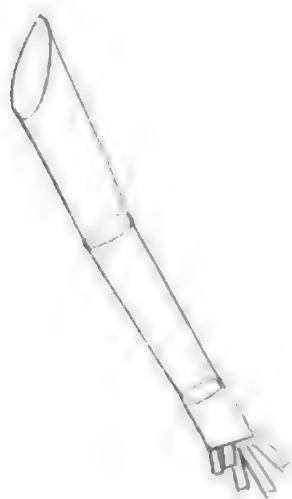
躯干部分是身体的主体部分。



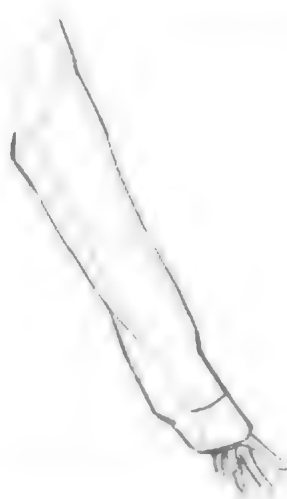
胯部是连接大腿与躯干的重要部分。



根据结构连接人物身体躯干的上下部分。



1 先用几何图形画出手臂的大致结构。



2 根据结构画出手指与衣物的褶皱。

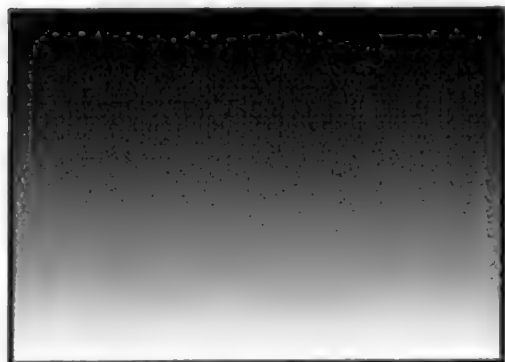


3 擦除多余的线条，检查结构有无错误。

## 特效渲染人物的情绪

特效也是漫画的一种特殊表现，绘制不同的特效可以渲染出人物不同的内心情感。常见的有速度线、集中线、渐变、网状、点状等特效。

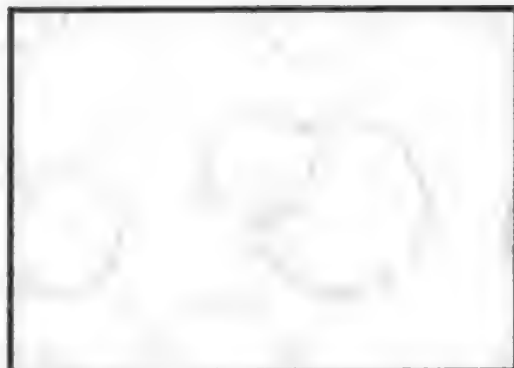
### 常见的特效



渐变网点一般用于表现人物沉重的心理。



集中线一般用于表现吃惊或者突发事件。



温馨的点状特效一般用于表现温馨的心理。

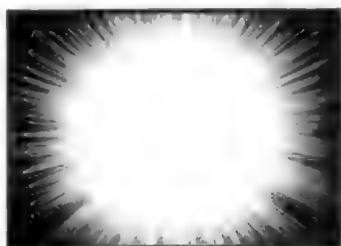
### 特效的应用

特效也是表现人物心理必不可少的一项表现技法。



描绘出人物吃惊的表情。

+



搭配以集中线的特效。

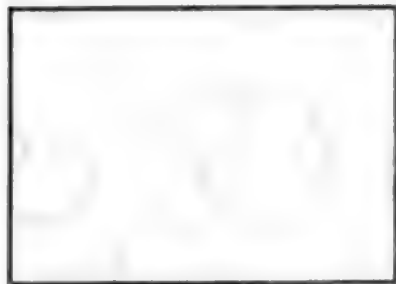


表情和特效的结合表现了人物瞬间的惊讶。



描绘出人物高兴的表情。

+



搭配以温馨的效果图。



两者结合表现出温馨的气氛。



责任编辑：陈建华 / 肖辉

封面设计：康莲月 / Paine

策划出品：亿卷征图



基础造型

脸型精解

表情刻画

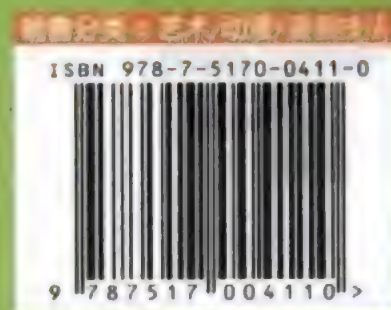
魅力塑造

身体雕塑

动作分解

情绪表现

# Excellent Comic Sketching Techniques



ISBN 978-7-5170-0411-0

9 787517 004110 >

定价：39.80元



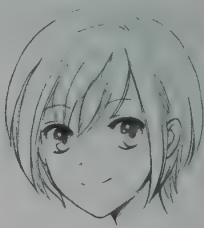
# Preface 所有漫画风格都源于变形

## 序章

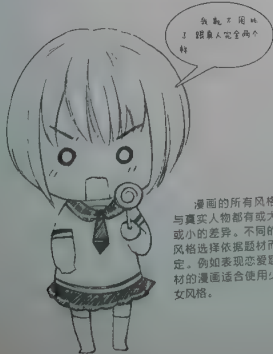
无论是漫画中的人物、道具还是场景都是由真实事物变形而来。变形率是漫画风格的重要依据。下面来看看同一个人物由于不同的变形率所导致的风格差异。



写实风格 变形率<50% (设定值)



非典型的少年风格 (本书主要风格), 60%<变形率<80%



漫画的所有风格与真实人物都有或大或小的差异。不同的风格选择依据题材而定。例如表现恋爱题材的漫画适合使用少女风格。

Q版: 变形率>100%



少女风格: 80%<变形率<100%



# 同一角色不同表情的绘制

喜怒哀乐的程度变化在同一人物的脸上如何表现 下面来了解一下



从微笑到大笑



从吃到饱



从不满到发怒

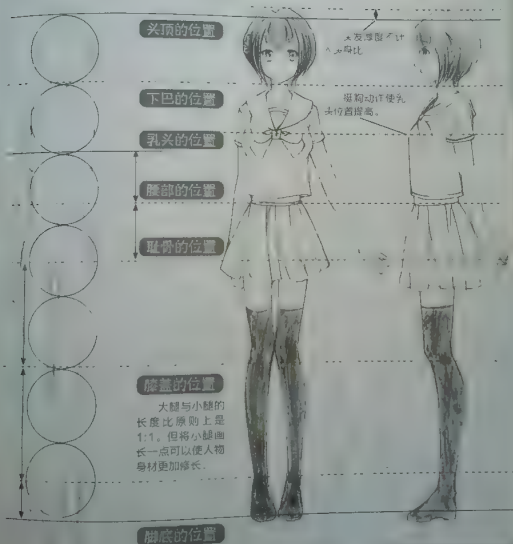


从泪到哭

如何使用头身图作为基准绘制准确的人体比例，并为同一个人物做头身比的变形是本节的主要内容。

## 使用头身图画人体的方法

可以采用头身图模板来绘制人体，其中的关键是找到7个标准点的位置。



按照这些位置绘制出人体的结构，再添加衣服和配饰，就能画出具体形象。

绘制正面时也可以用头身图来辅助，画侧面时也可以利用头身图来辅助。

影响人物头身比例的主要因素有3点：身高、年龄和Q版化。下面我们先来了解一下人物在不同年龄阶段的头身比变化，再逐次讲解如何利用身高和Q版化对不同人物进行头身比刻画。

## 从幼儿到老年的头身比变化

从幼儿到老年会经历一个抛物线走势的头身比变化，在高中到成人时期会经历头身的相对稳定期。下面以一个人物为例看看其在不同年龄阶段有怎样的头身比变化。

→ 代表生长趋势



## 婴儿时期

身高比例为1~5头身。注意这里与Q版4头身是不一样的。



## 幼儿时期

身高变化开始，为「4」头身。



## 小学时期

身高变化开始，为「4」头身。

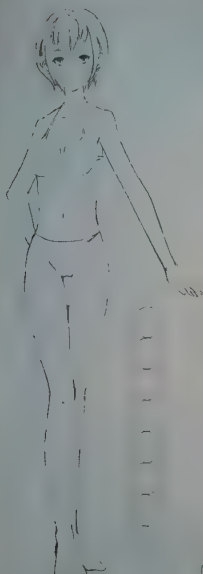
## 初中时期

身高变化开始，为「4」头身。

## 高中时期

身高变化开始，为「4」头身。

下面来看看将8头身的女性人物分别简化为4、3、2头身Q版人物的效果。



8头身

这是——8头身的女性角色，总体上看身体匀称，骨骼突出。



4头身

转化为4头身Q版人物时，身体缩小为原比例的1/3。保留少量腰身的刻画，手指和脚趾关节弱化。



3头身

转化为3头身人物时身体变胖，看上去更加可爱。眼睛变大，较4头身而言眼球更加明显。



2头身

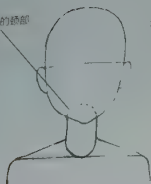
转化为2头身时身体变得更圆，脸型圆，性别特征基本忽略，头发线条更加简略，手脚呈无指状。





正面

被下巴盖住的颈部



颈部与肩膀之间是带有斜度的，锁骨中间有一个凹陷



半侧面

颈部与肩膀之间是带有斜度的，锁骨中间有一个凹陷。



头颈肩连接不正确  
的情况。

半侧面头颈肩连接

半侧面半身像的绘制流程。

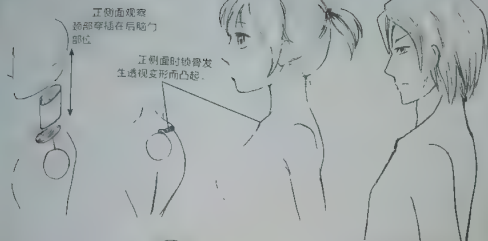


1 绘制出半侧面半身像人物的立体结构和主要部位的素描

2 在头部添加头发和五官，并画出颈部的线条

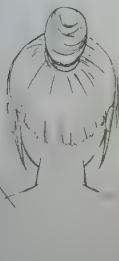
3 细化各部分结构，使画面更加生动

## 正侧面



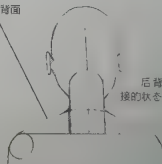
## 背面

绘制颈肩背面时注意斜方肌、颈部、头部线条的交叉叠压关系。



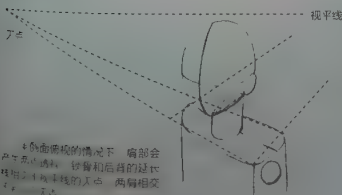
男性的软骨线更加明显。

## 斜方肌背面



后背颈肩连接的状态。

## 颈肩的透视



这时锁骨和后背线并向量上比肩膀的厚度

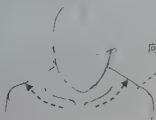


低头或俯视时锁骨变形为曲线并向斜方肌环绕。

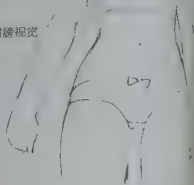


仰视时锁骨线平直，并与斜方肌相交。

仰视时，颈部变短，肩膀视觉上产生了耸肩的效果。



向后弯曲环绕。

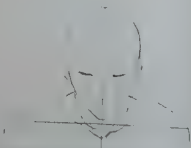


### 低头人像的绘制流程。

1 绘制出人物低头的模型图，注意肩膀厚度用三角区表示。



2 大概画出人物的五官和锁骨的形态。



3 确定发旋位置 画出头发的大致造型。

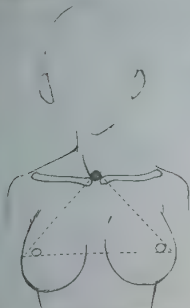


4 刻画发丝 五官等细节，低低头人像完成。



## 胸部的表现

胸部是性别特征的重要表现，绘制逼真的胸部能增强人物的真实感。下面着重以女性胸部为例为大家详细讲解胸部的绘制技巧。



把两腋的锁骨凹陷处与两乳头点的连接呈正三角形，如果含胸锁骨凹陷处的夹角会变小。



正面

女性胸部呈水袋状，朝向左右两边的外侧。



侧面

侧面呈钩状

### 女性正侧面的绘制流程。



1 绘制人物身体的大  
体轮廓，主要女性  
特征的表现。

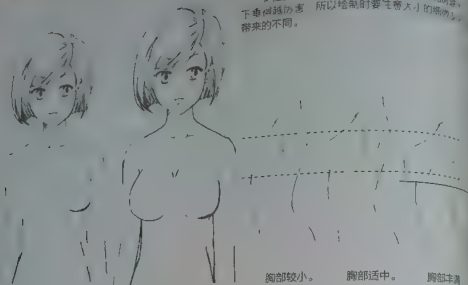
2 添加锁骨、胸面  
的曲线，注意胸部  
及腋窝的阴影表现。

3 为人物添加五官和  
发型。

4 细化线条，完成  
人物。



女性胸部有大小的差异。一般来说，乳房下垂越多，下垂越多，所以绘制时要注意大小的比例，带来的不同。



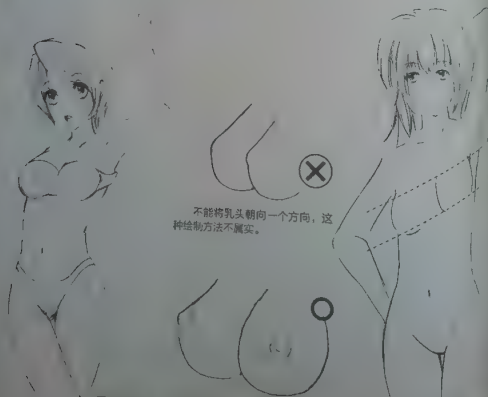
胸部较小。

胸部适中。

胸部丰满。

会形成乳沟。

胸部较丰满时，不仅胸部的体积较大，而且较下垂。



不能将乳头朝向一个方向，这种绘制方法不属实。

半侧面

离视点较近，侧的胸部乳头是正对观者的。

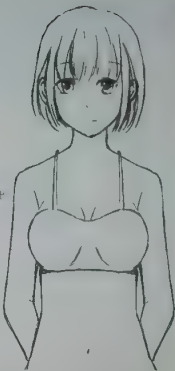
单手抬臂时，抬起的一边胸部比另一边胸部高。



较大角度的俯视 在胸部中间会看见较开的距离。



光源在上时 胸部下半部分会出现阴影。



绘制仰视角度的胸部时乳腺是向上弯曲的。

穿内衣的效果 内衣有抬胸的作用，因此会产生较明显的乳沟。

#### 男性胸部的绘制技巧。



男性的胸部属于肌肉型多为方形。

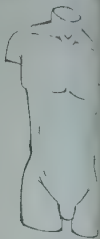
侧面较平，有隆起肌肉。



男性胸部从结构上要与女性胸部有很大的区别 扁平多肌肉是其主要特点。

## 腰部与臀部的刻画

腰部和臀部是身体自然的过渡连接，男女的差异比较大。下面来学习如何刻画人体的腰部和臀部。

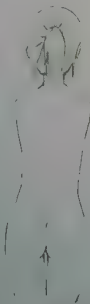


人的躯干由胸部、腹部和臀部连接而成，将这三部分用球体代表，胸腔的体积最大，臀部其次，中间连接处的腰部是最细的。

肩宽与盆骨宽度相当，腰部较细。总体呈葫芦形。

可以使用海绵卷来表现腰部的形态。

男性的躯干呈倒三角形。



正面

背面

正侧面

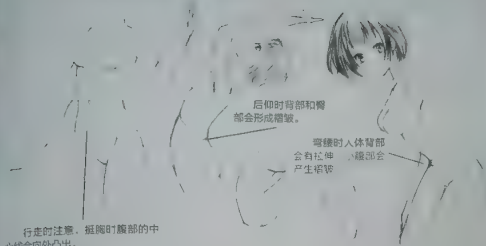
绘制腰臀部的正面时，主要与胸部自然过渡，腰部线条与胸部横切面要对接。

绘制背面的躯干，在于胸部位置对应的背部有肩胛骨，并且要绘制出脊椎线。

绘制侧面的躯干时，侧面的肋骨向外凸出，背部线条与腰部自然连接形成弧度较大的曲线。

绘制正面的躯干时，身体呈S形，小腹微凸。

在绘制腰部时有什么要点呢？下面一起来学习。



行走时注意，挺胸时腹部的中心线会向外凸出。

#### 侧身弯腰的绘制流程。

1 首先用简单线条画出人物腰部的动态，注意中线向右弯曲

2 根据“铁丝人”画出人体模型

3 添加人物的五官及衣服的轮廓

4 做细节处理，突出眼睛和衣服的颜色

侧身弯曲，腰部也会产生相应的褶皱。如果着装，在弯腰处会形成大量的挤压褶皱。





女性的大腿和耻骨之间画出一角形漏空，会使角色看起来纤细有骨感。



臀部基本上是并排两个椭圆形。

如果绘制成正圆形就会产生乏重力的不真实感。



半侧面时的臀部离视点近的一侧会遮挡另一部分的区域。

臀部也有些动态变化，比如常见的坐姿



男性的臀部可以绘制得有肌肉感些，线条使用较硬的质感，显得比较真实

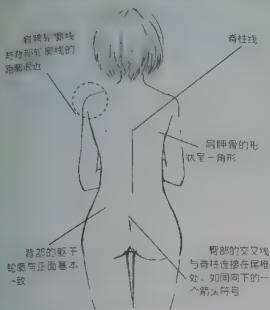


绘制坐姿时，臀部拉伸，腿部的截面与地面垂直

身材比较健美的男性一般会有较快的腰部，绘制时用粗线条简单表现其轮廓即可

## 绘制有魅力的后背

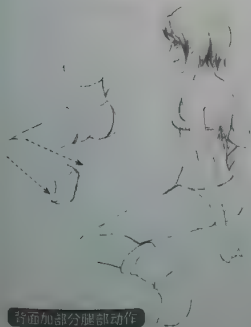
在实际剧情中，只有正面表现人物是不够的，有时还需要表现人物的背面。本小节来学习如何绘制有魅力的后背。



人体后背裸身图



人体后背着装图



背面加部分腿部动作

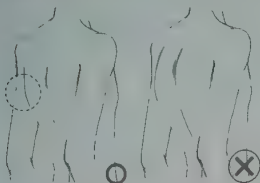
人物动作的腿部运动，左侧腿产生明显的透视效果

从背面看的转身动作，腰部产生扭转的肌肉褶皱



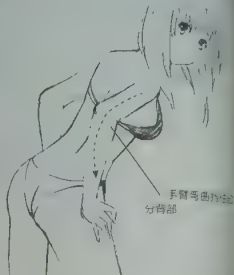
海绵卷示意图

绘制背部动作时，手臂的结构和动态也非常重要。准确绘制手臂的动作和透视变形是绘制背部动作的关键。

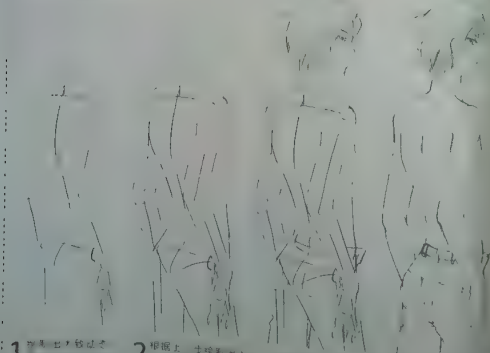


男性背部肌肉更发达，因此背部隆起比女性高一些。

如果画得过高就成了驼背，失去了美感。



### 完美的男性背影的绘制流程。



1 绘制出大致动态的男性背部线条。

2 根据上一步绘制出人物的身体轮廓。

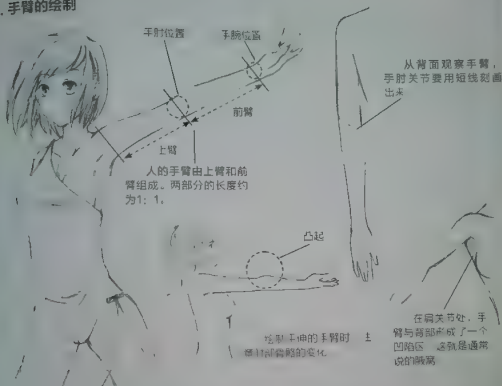
3 添加身体的人物细节。

4 擦去辅助线，完成。

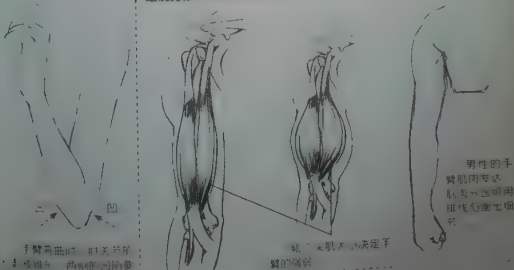
# 手臂和手的构造与刻画

手臂和手是人体四肢的重要组成部分，也是上半身动作表现的最首要部位，现在来学习人体上肢的刻画方法。

## 1. 手臂的绘制

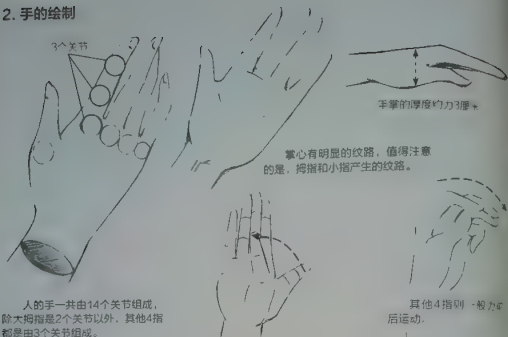


绘制男性手臂要表现肌肉感。





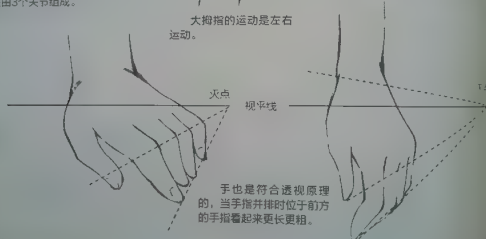
## 2. 手的绘制



人的手一共由14个关节组成, 除大拇指是2个关节以外, 其他4指都是由3个关节组成。

大拇指的运动是左右运动。

其他4指则一般力能后运动。



手掌的绘制流程。



1 画出手掌的几个分区

2 刻画出手指的形状

3 刻画细节, 绘制出手掌纹

4 擦掉辅助线, 线稿完成



握拳的手势



握拳的内侧面



握拳的外侧面



除大拇指外的4指形成3个平面，指尖的平面被掌心包裹。



握拳时手掌的横截面呈倒V形

了解了手的基本画法后，来学习一下一些手势的绘制技巧。



胜利手势。食指和中指呈V形。绘制时注意两指的长度有差别。



测量的手势。拇指与测量指形成一定的夹角。上面是以食指为测量指。



一个侧面下的指引手势。食指与拇指连接形成一个斜面



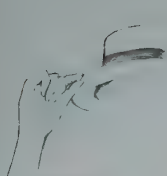
有力拇指的手势 与握拳的手相似，只是拇指竖立



招揽的手势 手掌轻轻卷握，手指放松 食指伸出并上下摆动



放松的垂手 手掌手在放松下垂时 小指比其他3指更力弯曲。



轻掀嘴罐的手势。



绘制时注意食指和拇指轻轻  
黏合 食指弯曲，拇指伸直。



抬眼镜的手势与掀嘴罐的手势一致。

握东西是常见的手上动作，下面我们来学习“握”的画法。



握麦克风

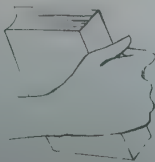


所握物体的粗细不同，“握”的手势也有很大的  
差异。握啤酒罐和握粉笔的手着力点是不同的，前者  
靠掌心，后者靠食指、拇指的压迫。

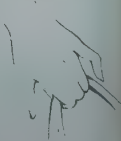
4指和拇指之间  
悬空的缝隙，握物时  
取决于物体的体积。



握



握

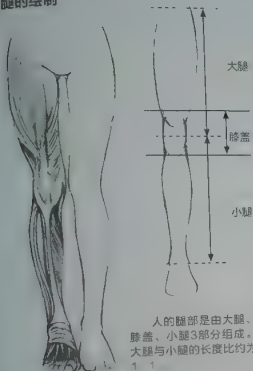


握

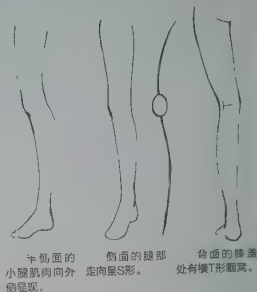
# 腿部和脚的构造与刻画

腿部与手臂共同组成了人物的四肢，它承担着诸多功能性的作用，比如走、跑、跳等基本姿势都由腿脚完成。下面来学习绘制腿和脚部。

## 1. 腿的绘制



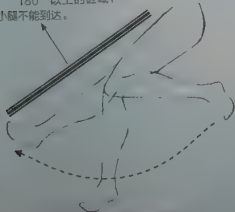
人的腿部是由大腿、膝盖、小腿3部分组成。大腿与小腿的长度比约为1:1。



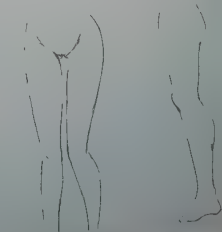
侧面的小腿肌肉向外走向呈S形。侧显现。  
正面的腿部走向呈S形。  
背面的膝盖处有横T形图案。

## 人腿的肌肉与外形轮廓

180° 以上的区域，小腿不能到达。



小腿、膝盖弯曲，做半风运动

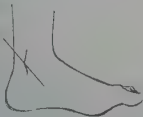


脂肪丰富的腿部有大腿较粗，适合用于女性的绘制。  
肌肉型腿部能见肌肉的凸起，大腿很大，适合绘制男性角色。

## 2. 脚部的绘制



脚部的外侧面和内侧面画法基本一致，区别在于内侧面大脚趾离视点近，外侧面的小脚趾离视点近。



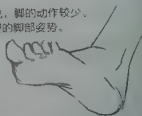
绘制时注意足弓的高度

脚背的拱形扇面在侧面角度下的形态。

外侧面

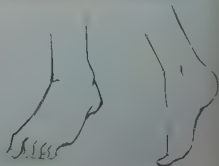
### 一些不同的脚部动态。

相对于手来说，脚的动作较少。下面介绍几种典型的脚部姿势。



翘起

这时要绘制出部分脚底，并注意脚的透视。



足尖用力

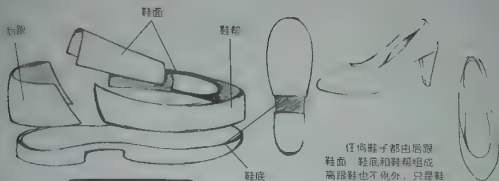
脚趾关节弯曲，呈Z形。

踮脚

脚跟抬起，脚掌点地



# 绘制穿鞋的脚



鞋子的立面拆分图

任何鞋子都由后跟、鞋面、鞋底和鞋帮组成。高跟鞋也不例外，只是鞋底上加高了鞋跟。

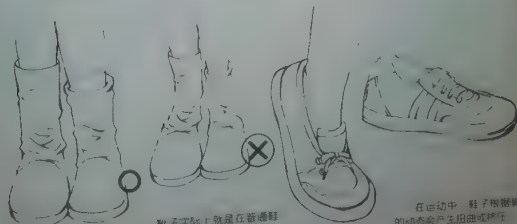
高跟鞋正面。



绘制台脚的鞋子：鞋帮的大小要与脚差异不大。

鞋的侧面角度的绘制要与脚的角度保持一致。

正面的鞋干见鞋跟部分：前掌因为透视变大。



鞋子实际上就是在普通鞋子上加高鞋帮，带开口的鞋子要与腿粗细合适。

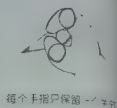
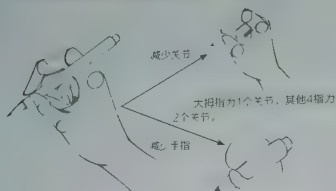
在运动中，鞋子根据脚的动态会产生扭曲或挤压。

4

绘制人物的全身像

# Q版角色手脚的变形

Q版角色的手脚相对于写实的手脚产生了很大的变化，减少手指和关节是变形的要领。



正常的手 大拇指有2个关节，其他4指为3个关节。

拇指外的其他4指连成一体。

某些风格里手指不易弯曲

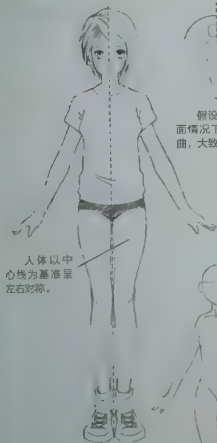
下表反映了正常头身到4、3、2头身的手脚的变化。

正常头身	4头身	3头身	2头身

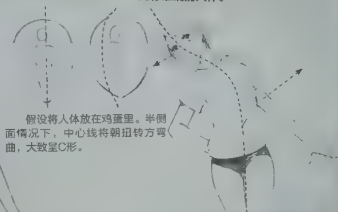
要绘制准确的人体主要找准中心线、耻骨线和肋线的位置及变化。下面进行详细介绍。

## 中心线是保持人体平衡感的命脉

中心线是将人体分为左右两边的虚拟直线，掌握中心线的意义在于绘制出对称准确的人体。

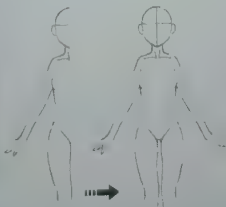


人体以中心线为基准呈左右对称。



假设将人体放在鸡蛋里。半侧面情况下，中心线将朝扭转方弯曲，大致呈C形。

当面部和身体的朝向相反时，虚拟的中心线将发生扭曲，大致呈S形。



如果沿中心线绘制出半边人体。

镜像复制后可以得到一个完整的人体。

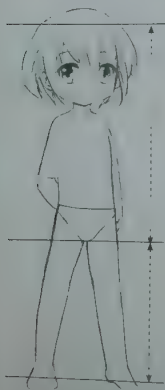
半侧面的中心线状态

# 耻骨线是决定人体比例的关键

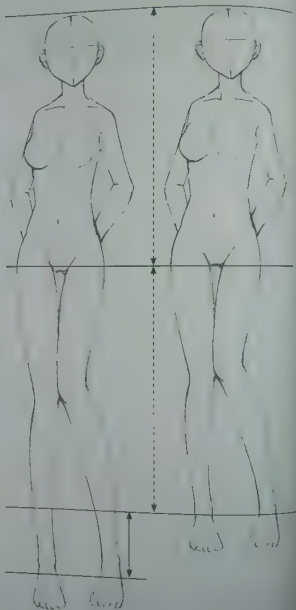
之前在人体比例章节中学习过耻骨线，将人体大致分为等长的两部分。接下来学习如何利用耻骨线绘制身材修长的人物。

下面左右两图上半身长度一致。

右图的耻骨线位置在身高1/2处。



小孩的耻骨线位置较低，一般在身体的1/2以下。



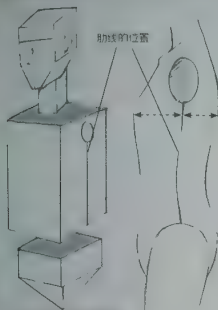
要绘制身材修长的人物，可保持上身长度不变，只用拉长腿部即可。这时耻骨线的位置就在身高的1/2处上了。

肋线体

人体立方体

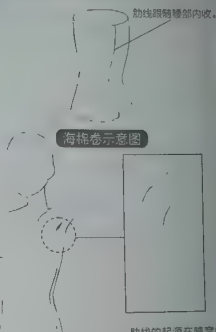
# 肋线体现人体的存在感

肋线是一条表现身体厚度的虚拟辅助线，它纵贯腰际、下达脚踝，将身体分为前后两个部分。

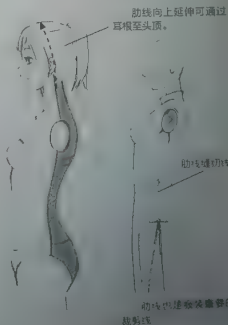
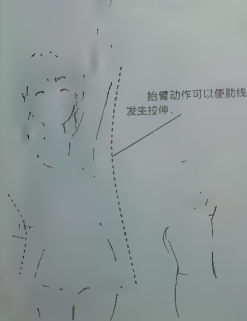


人体立方体示意图

由于胸腔向前凸起，因此肋线分出的前半部分比后半部分长。



肋线的起源在腰窝的中心。





在学习了身体各部分的画法后，下面来现场观摩一个美少女裸身像的绘制流程。

## 从中心线开始绘制

绘制之前，首先要定位人物的中心线朝向，以便画出准确侧面的人体。下面来看看具体的绘制过程。

绘制时注意身体的轻微扭转

1 绘制出人物的头部轮廓和身体中心线的位置。

3 画出面部十字线，开始一下绘制身体轮廓

2 定位出肩、腰、耻骨的位置

4 画出肩膀，并在\*处画出骨盆的位置

5 绘制出身体的宽度，注意女性腰部的内收曲线

少女的身形  
以便画出



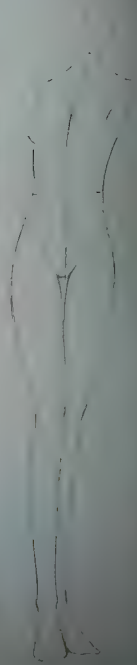
6 开始绘制人物的下半身。勾勒出人物右腿的外形。



7 擦掉下半身的中心线，以便绘制右腿。



8 开始绘制人物的右腿。在两条腿之间留出角度，以显示女性的特征。



9 人物的脖子绘制完成。

4

绘制人物的全身像



9 为人物添加比例适中的双臂。

注意这里手部不用刻画得太细，只需画出其大致轮廓即可。

## 设计人物的五官和发型

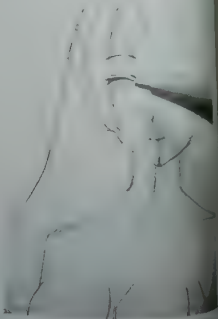
绘制好人物大致的裸体轮廓后，开始给人物添加有个性的五官和发型。



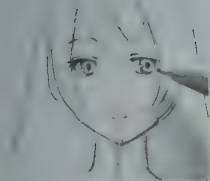
1 开始设计人物的服装，首先绘制出人物上衣的衣领。



2 设计适合人物的发型。这里将人物定位于成熟的御姐形象。



3 在此人物的大致外形已绘制完成，眼睛开始刻画细节。



眼睛刻画完成，注意两眼的大小、位置都要对称。



4 刻画脸型。这时可以将画面随时旋转，以便画出对称、漂亮的瓜子脸。



5 然后从刘海处开始绘制头发，注意头发的绘制要用顺滑的笔触。



6 大致绘制好头发后，开始刻画身体的局部。这里从锁骨开始绘制肩肘。

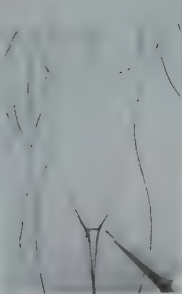


7 加入服饰的线条，修饰和调整最初的草稿线。

4

Chapter

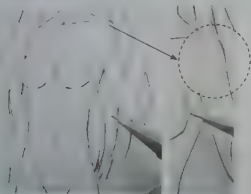
绘制人物的全身像



8 画出两腿之间的区域。这里可以用较重的笔触体现体积感。



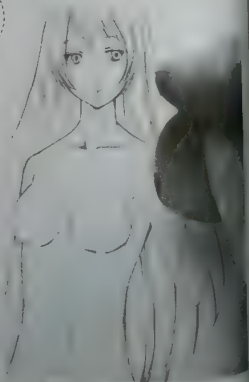
9 细化手指，并加深手心的色调，表现出体积感。



10 画出左肩膀上的发丝，注意与肩上的发丝走向一致。



11 画出头发垂下的部分，用细化的排线表现。



12 擦去被手臂遮挡的身体轮廓线。

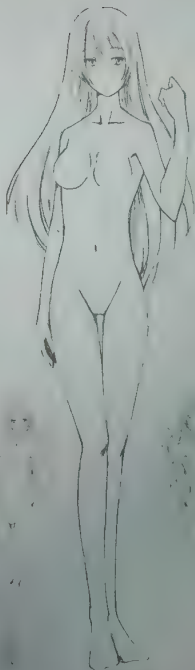




13 画出抬起的左手臂



14 对左腿的手部进行刻画，主要这里要突出手部的线条



15 最后用橡皮为腿部和手部的线条进行清理，不需要保留的辅助线擦去

16 对人物的小腿和脚部进行刻画，主要这里要突出腿部的线条

在绘制人物时，要注意人物的比例和线条的流畅性，特别是腿部和手部的线条，要突出其美感。

平视、俯视、仰视，以及正面、侧面、背面共同构成了人体的三维角度，在这些视角下的人体该如何表现，是本小节探讨的重点。

## 水平视角下不同侧面的表现

平视状态下正面、背面、侧面、半侧面的身体有着不同的表现和绘制方法。

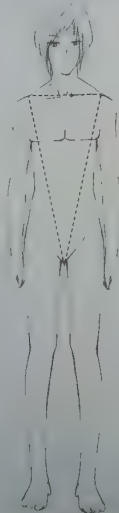
### 1. 正面、背面

女性的正面躯干基本上呈正三角形。

男性的正面躯干基本上呈倒三角形。



女性正面



男性正面



人体背面与正面的外轮廓是基本一致的，注意肩胛骨和臀部的表现以及手脚的正反表现。

人体背面



女性的「腿」画得稍微内曲一点，表现羞涩的感觉。



以背面控制动态表现

# 高低视角下人物的身体表现

俯视和仰视是绘制人体的难点，下面来看看这两种人体在这两种视角下的表现。

## 1. 俯视

俯视角度下人体的身体长度变短，因此头部显得很大。



### 俯视示意图

俯视是观察点在物体上方形成的观察效果。



可见肩膀的厚度。

俯视身体的绘制流程。

1 从侧面捕捉状态下的人体动态特征

2 勾勒动态下的动态结构

轻微俯视的情况下人体的变形不大，但是肩膀的厚度能表现出身体的俯视状态。



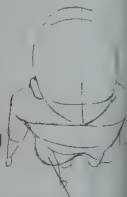
离视点近的肩膀看起来又宽又大。

上臂要比下臂明显要长。

大角度半侧面俯视的情况下，离视点远的一只脚被腰部遮挡。



俯视角度的臀部，视觉上变小



### 大角度半侧面人体结构

头顶位置



正面的大角度俯视下臀部遮挡腰部和腿部的部分区域。



背面的俯视 小腿肚比脚踵要大许多 那是由于，腿肌肉凸起造成的视觉误差

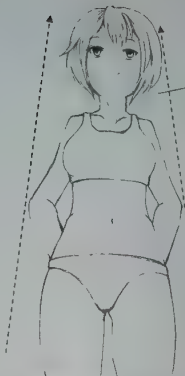
脚背会露出来 并会显现

## 2. 仰视



仰视示意图

仰视是指视点在物体下方产生的视觉效果。



仰视的人体会给人下大上小的感觉。

仰视到一定程度时 可以看见躯干下方的中心点。



大腿过长



仰视效果使女性的臀部、腿部  
显得丰满、性感

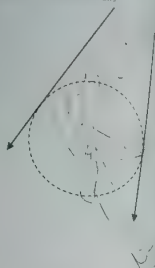
仰视下手在视觉上比较突出。

在人体变形时注意各部分的比例尺寸

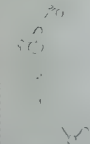


在运动状态下，轻微仰视能增强人物的动态感，特别是跑动和跳跃。

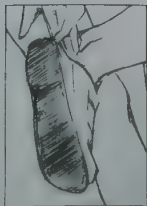
该人物的臀部、腿部有明显的透视变化。



### 仰视跑动的绘制流程。



- 1 用简单线条勾勒出人物动态特点，注意仰视的关节点可以画得大一些。
- 2 在步骤1的基础上添加人体的各部分结构。

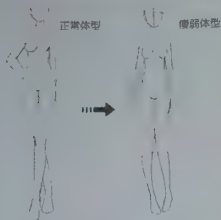


右脚的位置离视点最近，因此脚会比较大。

- 3 在人体结构上添加斜体造型。
- 4 细化面部、头发等细节。

# 瘦骨嶙峋的体态刻画

瘦弱体态整体上内收，身体关节大而突出。



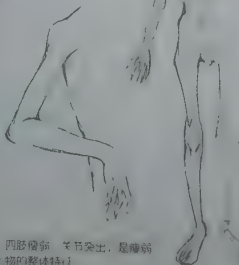
三角形的脸型更有利于刻画消瘦型人物。



瘦弱型的小孩看起来头部较大。



瘦弱的女性腿部中间的漏空区域较大。



四肢瘦弱，关节突出，是瘦弱型人物的整体特征。

瘦骨嶙峋的人物只用在...  
上画出一层薄薄的肌肉，...  
出来。



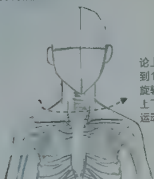
人体动态基础

人的身体是由关节连接的，所有部位的运动都是以关节为中心点进行的。

## 人体各部分的运动规律

颈肩、腰胯、腿臂等部位的运动构成人体动态的重要环节，这里将腰胯运动放到后面详细讲解，先看其他4个部位的运动原理。

### 1. 颈部运动



颈椎理论上可以做到 $180^\circ$ 的旋转，以及上下左右的运动。

颈椎关节是头部运动的核心



低头（向下运动）



抬头（向上运动）



头部的左右运动。绘制时，注意头发的走向始终保持垂直。



右偏



正



左偏

左右的扭转与左右运动不同，是以颈椎为中心，向左右向右向左摆动，后面的章节会详细讲解扭头的画法。



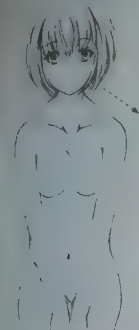
侧面的转头——面部为半侧面状态。



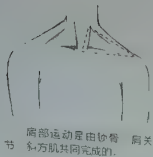
背面的面即画得不正，侧面为好，则有毛病。



## 2. 肩部运动



放松状态下的肩部自然下垂



肩部运动是由锁骨、肩关节和方肌共同完成的。



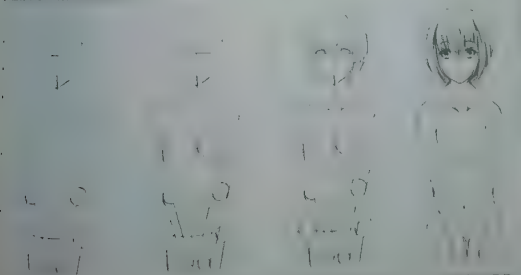
刻意垂肩的情况。



手提重物时，肩膀向上收缩，形成耸肩动作。

垂肩到一定程度会引起腰部的弯曲。

### 放松时垂肩的绘制流程。



1 用直线表示关节，复制此人物放松垂肩的动作。

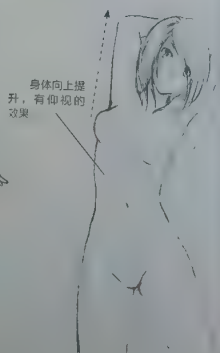
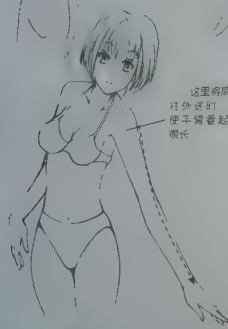
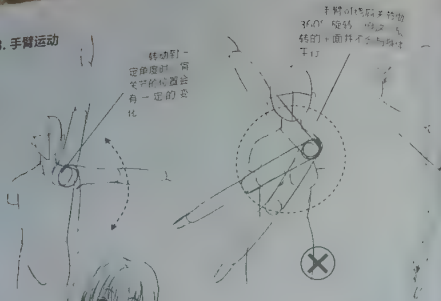
2 在动作图基础上绘制出人体结构。

3 添加五官和发型的大致轮廓。

4 刻画各部分细节，画出人物锁骨、肘部等局部。



### 3. 手臂运动



手臂的动作多种多样, 在第4册已经介绍过, 可以参考前面的内容, 从而进行创作。

绘制手臂的动作时, 主要掌握手臂的收缩, 而忽略身体其他部分的变化。

# 要动感就要“扭”起来

很多学习者对画出动感流畅的姿势深感头痛，其实只要将人物的腰部进行合理扭转就可以轻松解决动态僵硬的问题。



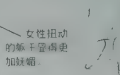
腰部的扭动是身体扭动的关键



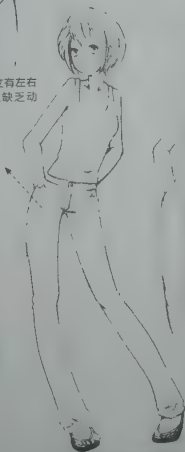
正面静态站立有左右对称的美感，但缺乏动感



女性扭动的躯干显得更加纤细。

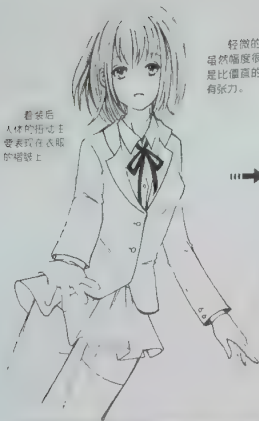


僵直的站姿显得很静态



向右侧转身站立显得更加自然有动感。整个身体动态线呈S形

着装后  
人体的扭动主  
要表现在衣服  
的褶皱上



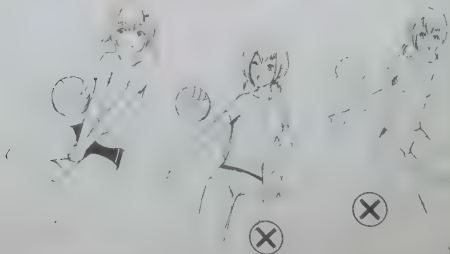
轻微的扭动，  
虽然幅度很小，还  
是比僵直动态更有  
张力。



以腰部为轴  
形成的扭动

人物的上半身有向右转动的  
趋势，而胯部则朝向正面。

但是扭动的姿势不能过份，有时候过分的扭动会使动作反而变得别扭。



正常的接球姿势

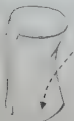
上身刻意的扭动使人  
物失去重心。

整个动作失去平衡，  
几乎是不可能完成的。  
过分的扭动

回身的绘制流程。



回身时身体扭动的状态



1. 画出人物背面转身的动态结构。



1 画出人物背面转身的动态结构。



2 根据动态结构画出人物的身体结构。



3 为人物添加五官和发型



4 刻画人物的五官并为其添加上合适的衣服

上半身动作是人物动态表现的根基，躯干的侧转和扭动主要靠脊椎完成。下面详细了解一下上半身动作的绘制技巧。

## 绘制弯曲的上身动作

上半身的弯曲主要分为左右侧弯、前倾和后仰4种典型的状态。

弯腰时，腰  
的两侧一边拉  
伸，一边收缩。

腰部侧  
弯时，两侧  
肌肉会失  
去平衡，  
重心会失  
去平衡。



动态结构图

左弯

右弯

侧弯腰动作的绘制流程。

1 画出弯腰的姿态

2 画出人体结构图  
主要受力点向下

3 添加人物的各个细  
节

4 细化人物各部分  
并上色

画面色调



从正面、侧面、背面和手肘、膝盖、脚面进行观察。



前倾



后仰

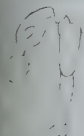


上面看弯曲的腰部被胸部遮挡。



腹部会产生很多的向下弯曲的褶皱线。

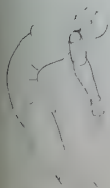
上半身在正常情况下能弯曲到以下两个极限。



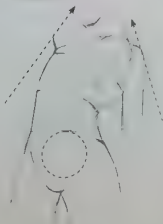
前弓



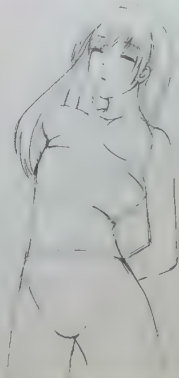
后仰



正侧面后仰



半侧面后仰



从正面、侧面、背面、手肘、膝盖、脚面进行观察。



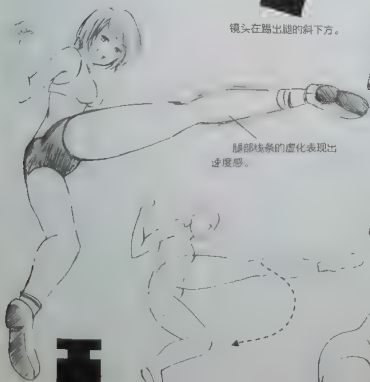
对脚底进行极度夸张变形，表现出人物踢腿一瞬间的力量感。



身体与腿的比例失衡，造成了踢腿瞬间的冲击感。



镜头在踢出腿的斜下方。



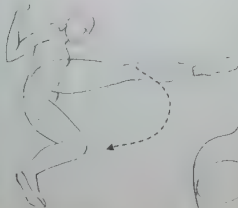
腿部线条的虚化表现出速度感。



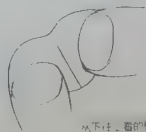
仰视效果



镜头在踢出腿的下方



身体上身的扭动表现出踢腿的姿势力度的回旋感



从下往上看臀部结构

头侧向一边也是痛得大  
的曲线特征。

跌倒在地表现疼痛得已  
经无法支撑身体的直立。



将手的→加上面部的阴影  
线，表现出痛苦疼痛的表情。

腹部疼痛的典型动作是  
双手捂着肚子，半蹲或全蹲  
在地上。



身体侧  
弯 表现腰  
部疼痛



双臂紧抱是女孩子疼痛  
时的特点

有时候手腕的疼痛也可  
以放到腰部按压

将手的→加上面部的阴影  
线，表现出痛苦疼痛的表情。

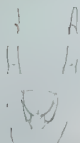
耸肩也可以很好的表现出人物内心的喜悦，下面看看不同耸肩的情况代表的含义。



不耸肩的话 没有激动的感觉

耸肩表现出人物情绪激动。

使用半侧面的耸肩动作更有利于表现激动的情绪。



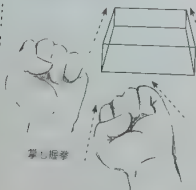
如果手伸得太直就比较做作了。

开心激动的表情



双手向上向外打开的姿势

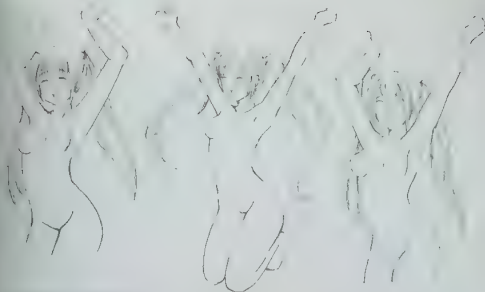
向外翻的拳头怎么画？



掌心握拳

掌心握拳的仰视效果

准备起跳的瞬间 单腿离地



第一得抬手，但没有跳起

双手伸直，并起跳，表现出更加激动的情绪。

一只手弯曲、一只手伸直，表情扭曲，是典型的打哈欠动作。

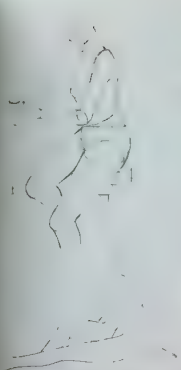
### 开心跳跃的绘制流程。

**1** 先绘制出两腿分开、两腿弯曲的动作走向。注意脊柱线向右上方弯曲。

**2** 根据动态图添加人体的结构轮廓

**4** 细化五官、服饰等细节，添加手套、波带等颜色的色调，完成

**3** 添加人体结构上的装饰，按五色法上色，及头发的颜色，完成



手撑地坐，一腿弯曲、一腿伸展也表现出/物的放松状态。



托住头部的姿势。

两腿紧闭的话显得较为拘谨。

身体倾斜、两腿自然分开，托住头部是休闲坐姿的特点。

休闲坐姿的绘制流程。



1 首先表现出人物坐姿的动态，及与道具的配合

2 再绘制人体模型图 注意腰部的扭动。

3 添加人物各部分的细节 强调休闲表情的刻画，休闲坐姿的草图就完成了。



世界上的服饰很多，用一本书也讲不完。这里列举几种漫画中常见的经典服装为大家做一个简单的介绍，了解它们的绘制方法，以便举一反三。

## 绘制不同造型的现代服装

这里以水手服、制服、休闲服和运动服为例，来看这4种服装的画法。

### 1. 水手服

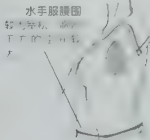
日式标准水手服在校园题材的漫画中非常常见。



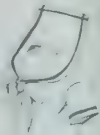
正面



背面



水手服领圈  
较宽、平贴，领口  
下方的小口袋



水手服领圈较宽、平贴，领口下方的小口袋



Q版水手服



水手服领圈较宽、平贴，领口下方的小口袋



裙子的折叠数要入

水手服有特殊的大翻领，领片在身后呈方形，叫做海军领。胸前的蝴蝶结和白褶裙的搭配也是水手校服的标准样式。

## 2. 制服

除洗手服外，还有很多款式的制服可以运用到校服设计中。



图 2-1-1 校服设计图



图 2-1-2 校服设计图



图 2-1-3 校服设计图

### 格子裙的画法

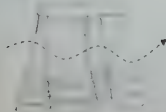


图 2-2-1 格子裙的画法

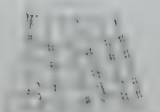


图 2-2-2 格子裙的画法

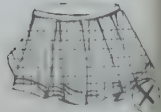


图 2-2-3 格子裙的画法

裙摆线条没有起伏，线条流畅，造型简洁。

## 2. 日式

“腰枕”，多为方形，也可以加入“纹样”，蝴蝶结等装饰。

胸前有装饰的布带，叫做“伊达带”。



和服

日本和服的修身效果，缺少曲线感，但庄重、安稳、宁静是其独特的气质。



和服的背面

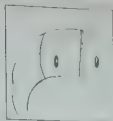


# 使用道具增添人物的魅力

这里列举一些具有代表性的道具，看看它们是如何增添人物魅力的。

## 1. 少女漫画的常用道具

少女漫画中，种类繁多的布偶是必要的道具之一。布偶的造型可以从另一个侧面表现出其拥有者的性格。



“娃娃脸”可以让人在瞬间表现出直率动物



长耳族，四肢细瘦，有点怪诞的意味，喜欢这类玩具的小孩子一般很调皮



恶魔型，具有调皮、恶作剧的性格



恶魔型，具有调皮、恶作剧的性格



恶魔型，具有调皮、恶作剧的性格



“娃娃脸”可以让人在瞬间表现出直率动物

学习用品是学院题材的少女漫画中常见的道具之一。其中，书包的出镜率极高。



背着斜挎包的女生，清纯可



造型简单的斜挎包



肩带带穿包面的单肩包



女生喜欢用可爱的卡通娃娃装饰



方形手拎包，男女生都适用。



手与手提包的契合。

### 文具的立体表现。

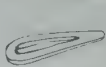
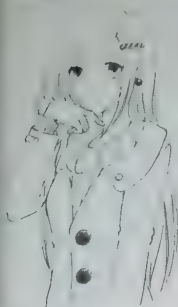


各类笔的绘制注意是在圆柱形上加以装饰。



书：在笔刀是在于高度的立方体上添加细节和装饰

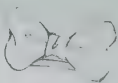
一些首饰、发饰等小饰物在少女漫画中也经常出现。绘制或设计时注意体现它们的风格。



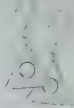
发夹的基本造型



添加各种可爱的装饰就可变换出各种不同花形的发夹。



蝴蝶结马尾夹



角形发饰的画法

首饰、发饰等小道具的添加可以使角色形象更加鲜明。



蝴蝶结

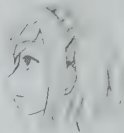


领带



发簪

发簪的画法与发夹类似，只是没有夹子部分。



蝴蝶结的绘制流程。



1 画出蝴蝶结的基本形状



2 将外部的线条画得更清晰，并添加阴影



3 完成蝴蝶结的绘制



山川、植被等自然物是户外场景的重要组成部分，这里将列举几种常见的自然物，介绍它们的绘制技巧。

## 山、石的绘制技巧

山、石的绘制在于把握其基本形态，山等较远的景致建议使用“写意”手法，不必过细刻画。

一座山的基本型是立方锥。

下面来学习漫画中山的绘制流程。

群山也就是不同大小的立方锥连接、重叠。

1 画出群山的大致形态，并划分出主峰的立体面。

2 细化山的轮廓，并添加一些近处的树林。

3 进一步刻画，用明暗的线条刻画山的轮廓，直至完成。

越远的山峰颜色越淡，甚至可以省去立体面的刻画。

下面来学习如何刻画棱角分明的石头。

各块面的位置可以随意刻画。

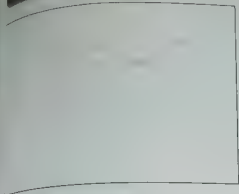
1 画出石头的大体轮廓。

2 分出石头的立体面，并用排线画出石头的阴影。

3 添加一些细节，使石头更具质感。

# 河流的绘制方法

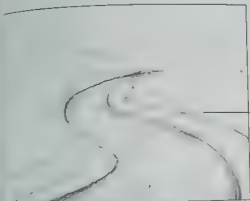
绘制河流主要注意水道的弯曲透视和水流的纹理刻画。首先看看如何准确绘制出弯道。



1 确定河流有透视的轨迹



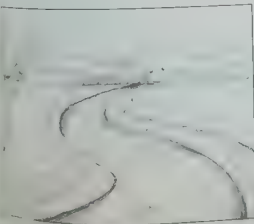
2 和组可通转弯处的线条以增强立体感，并添加立体的可感。水中的石头等细节



3 用抖动的线条刻画草皮，以及流水的纹路



抖动的线条要随意，中，太有规律反而不真实



4 添加树木、桥梁等细节，并给整个画面添加上明暗表现，完成

## 风云闪电的绘制方法

漫画中对风云闪电的表现也有其规律，形态和意境的把握是绘制的关键。

### 1. 云



1 绘制出浮云的大致轮廓，大小两部分力的组合要单独勾勒出来。



2 用随意的抖动线条刻画出云棉花状的形态，注意大小两部分相交处也要刻画出来。



3 在云的下端部分刻画出阴影，相交处要单独表现。

### 2. 闪电



1 画出闪电的叶脉状走向。

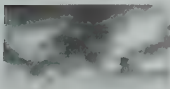


2 加粗线条，并表现出闪电的力度。



3 在线的中部做反白处理。

### 3. 风



但在自然界中的云和闪电，多为“阴刻”效果，因此上述只介绍了它们的形态，具体应用中要结合网点完成制作。

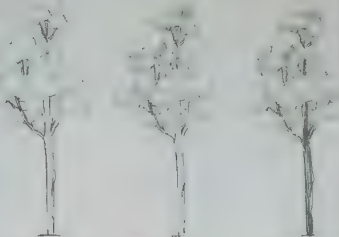


漫画中风的表现主要通过风的轨迹、落叶的飘动、树木的摆动以及人物头发、裙子等外物去抽象的表现风力。

# 如何表现大自然的植物

植物的远近与其表现有很大差异，较远且巨大的植物可用写意的方式勾勒出外型。微距的植物则需要细致刻画。

## 1. 树木

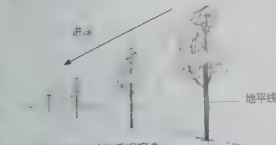


1 首先大致绘制出树冠和树干，注意树冠可以分力很多部分的数量。

2 用抖动线条刻画树木的枝叶，主干树干总体垂直，但要表现出树皮的凹凸感。

3 刻画画出树冠的阴影，注意每一簇单独表现。

4 为树干涂上颜色以突出树干的本色。



一排整齐树木的绘制要根据透视原理。



树叶可以以“簇”为单位总体刻画，不必一片树叶一片树叶的去写真。

## 2. 花朵

接着来看看花朵的绘制方法。



画出花心的结构，并按照顺时针的方向一圈圈添加花瓣。



添加的花瓣的圈数越多，画开得越繁盛。

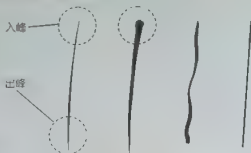


注意画面的交错重叠。

在漫画中，线条构成了丰富的画面，对线条的把握和应用是漫画学习者必须修炼的重要一课。

## 勾线的技巧

漫画中有多种类型的线条，包括直线、曲线、抖动的线条。下面看看几种典型的线条。



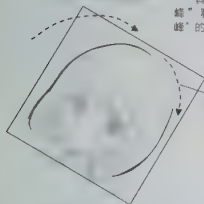
具有“出峰”和“入峰”的曲线。

有较大线头的射线。

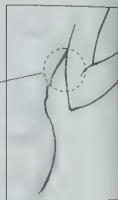
波浪线

直线。

我们为这幅草稿做勾线。



勾勒外轮廓时可以任意旋转画面，方便运笔



线条交叉处可以加重线条，表现出体积感

1 首先使用G笔尖勾勒人物的外轮廓



2 在外轮廓勾勒后，使用圆笔、细笔勾勒人物内部细节，这样以刚柔并济的线条来表现



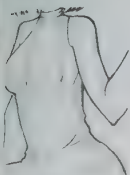
3 人物的眼睛可以由很多的细线排列而成，这样看来较灵活，不死板



4 勾勒人物的头发应使  
用流畅的曲线。



5 仔细勾出人物的耳  
朵、手等小局部。



6 最后用较轻的笔触勾  
画出衣物的褶皱。



7 擦掉铅笔草图，线稿  
就完成了。



### 使用拷贝台勾线

在草稿太乱的情况  
下，尝试换一张纸进行勾  
线。这时需要用到拷贝台。



夹子

拷贝台



放在拷贝台上进行勾线。

将白纸与草稿用回形针或夹子前后固定



勾线工作完成后还要对画面进行一系列修图工作，包括涂黑、修正和修白等工作。

## 涂黑

涂黑是表现画面黑白灰色调关系的重要环节，下面了解一下它的要领。



黑+P



勾线墨水会形成不均匀的色块



选择涂黑的区域，除了根据本  
章第1章第1节把颜色调平衡。



+色太重



色调平衡

下面来看看为一个区域特定涂黑的流程。



用较粗的马克笔涂黑区域

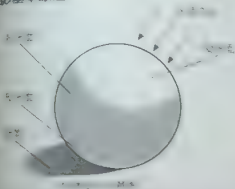
用较细的马克笔涂黑区域的边缘 这种方法，适用于大面积涂黑

网点纸是漫画后期处理中必不可少的增效工具，除表现物体的本色外，还可以刻画灰度的阴影。本节将重点介绍网点纸的使用。

## 使用网点表现物体的光影

使用网点表现物体的光影之前，需要先了解光影的基本原理。

## 光影基本原理



明暗交界线的位置。



物体受强光照射时  
阴影力黑色

光线在人物面部的各种表现。

不同方向的光源在物体上有如下的阴影表现。



正左侧光源



正右侧光源



正左下光源



正右下光源



正左侧光源

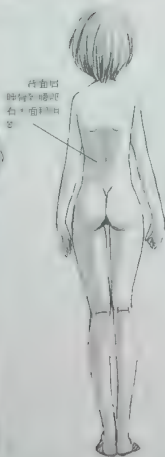


正右侧光源

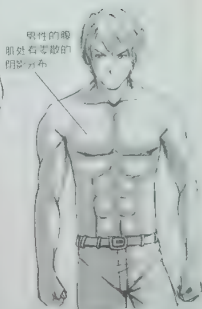
光线在人物身体的各种表现。



自然光下人体正面的阴影分



人体背面阴影分布



通常男性身体的肌肉比较发达，凸起部分也不会受光，使阴影分布较密集。

### 用网点贴阴影的小技巧。

为物体贴阴影需要用到刮网技巧，接下来会详细讲解，而刮网之前可以通过如下步骤来区分明暗。

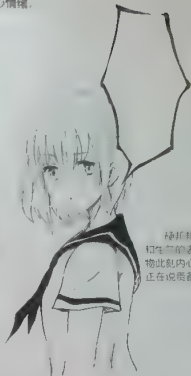
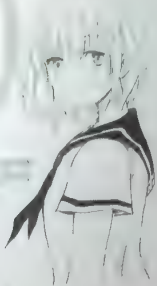


1 先用蓝铅笔画出明暗交界线

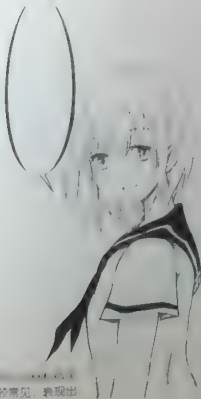


2 再在暗部画出交叉

使用不同的对话框表现人物不同的内心情绪。



被打扰的不满对话框和生气的表情，表现出人物此刻内心的埋怨，可能正在说责备的话。



人物歇斯底里的表情，表现出人物失控的情绪。

表情比较常见，表现出人物平静的情绪。

## 如何添加对话文字

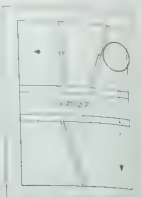
根据各地阅读习惯的差异，不同国家的漫画所添加的对话文字也有一定的差别。这里以国产漫画和日本漫画为例为大家讲解对话文字的差异。



代表起始框位置



国产漫画的阅读顺序



日本漫画的阅读顺序

对话文字的编排方式也有一定的差别。



国产漫画文字编排顺序是，从上到下，从左到右的横排排版模式。



日本漫画的中文译制版对话文字的顺序是，从上到下，从右到左的横排排版模式。



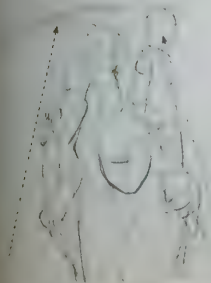
有的对话框中的文字可以根据声音的大小进行合理的字体变化或造型。这也是漫画文字特有的方式。

## 多人组合

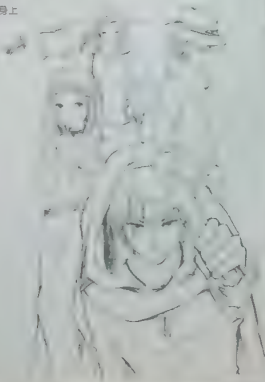
多人组合是指两人以上的人物组合，绘制多人组合时要注意主次关系



并排式多人组合，视觉中心落在位置居中的人物身上



另外，有一种表现于人物关系的手法，即通过多人物的组合，使人物之间的关系更加清晰。



9

掌握第一张完整的单幅漫画



# Lesson

## 单幅漫画的完整绘制过程

### 03

以上讲解了很多单幅漫画的构图形式，而内容的表现也是单幅漫画的关键。下面以一个单幅漫画为例，为大家详细介绍一下单幅漫画的完成创作过程。

### 在设计之初根据头脑中的印象做涂鸦

本次设计一幅以“灯”为主题的单幅漫画。



图 3-1-1 设计之初根据头脑中的印象做涂鸦

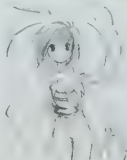


图 3-1-2 画出心里所想的一些人物形象和动作表现。

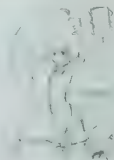


图 3-1-3 也可以直接构思单幅漫画的全貌



图 3-1-4 试着加入人物的具体形象，这里先做了一个日式风格的涂鸦，如左图所示。

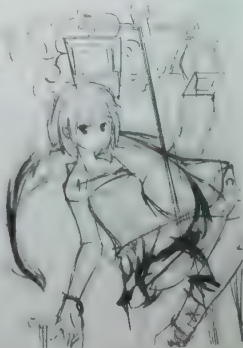


图 3-1-5 最终确定以中国风为主的奇幻单幅。灯则以中国古代油灯为原型。

## 结合之前所学绘制完美草图

在对涂鸦的内容进行确定后，就可以拿出白纸进行正式的草图绘制了。



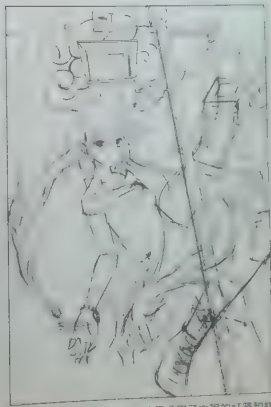
将之前所学的技能，运用到实际创作中，绘制出完整的草图。

将之前所学的技能，运用到实际创作中，绘制出完整的草图。

将之前所学的技能，运用到实际创作中，绘制出完整的草图。



将之前所学的技能，运用到实际创作中，绘制出完整的草图。



为人物主体添加背景，这里运用了中国的灯笼和祥云图案。

9

尝试画一张完整的草图

## 整理草图后制作线稿

草图完成后，使用拷贝台等工具进行描线。下面针对本单幅作品详细介绍一下勾线要注意的地方。



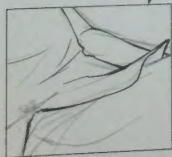
细致勾勒人物的五官，表现一个十二三岁小女孩的感觉。



火焰则选择黑发绘制技巧画出黑色的火心，周围添加一些零散的燃烧灰烬。



手上的珠链可直接涂出来。



衣服转角处等要用C笔画粗，表现出体积感。



线稿完成图

运用

1 在

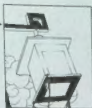
3

# 运用后期处理知识制作完成效果

使用网点纸进行贴网，制作最终的完成效果是很关键的一步。下面看看本案例中贴网要注意的地方。



1 在贴网之前先给要涂黑的区域上黑墨。注意明暗调子的均衡。



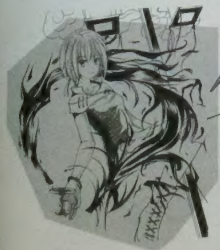
灯笼的线条做虚化处理，用美工刀刮去部分线条。



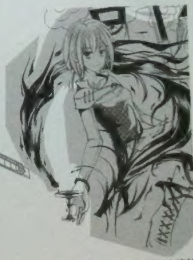
注意刻画铜质油灯的质感。



2 对人物进行贴网，注意光源方向。



注意灰网可以稍大一些。



3 对火焰进行贴网。先覆盖大于火焰区域的层灰网。

4 用美工刀和刮网刀刻出火焰的外焰形状。



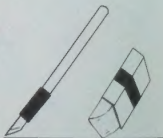
火焰完成后的效果。



5 用渐变网贴图火焰以上的区域。



6 用刮网刀刻画出火焰在背景上的照射效果。



这一步非常细节，因此用刀或者网点橡皮都要与纸面保持较大的角度。



7 刮出云的明暗，可以选择写意的手法。



8 最后用橡皮擦出背景灯的照射效果。

